Игра Престолов

D20-BASED OPEN GAMING RPG

Line Developing By

Jesse Scoble

Written By

Elissa Carey, Jonathon Cassie, Simone Cooper, Chris Desmarais, Jason Durall, Debbie Gallagher, Sam Johnson, David Lyons, Wil Upchurch, Jeremy “Bolthy” Zimmerman

Additional Writing By

Jesse Scoble, Ian Sturrock

Special Thanks To

Elio M. Garcia, Jr. and Linda Antonsson of www.westeros.org for special support, writing, and consultation.
Michael Siciliano for his interview with George R. R. Martin.
Troy Duffy, Andy Fix, David de Jong, and Paul Jackson for phase II playtesting above and beyond the call of duty.
Joe Saul, who started this whole ball rolling.
Ryan Dancey, for always picking up the phone when it rang.

Editing By

Michelle Lyons and Mark C. MacKinnon

Additional Copyediting And Proofing By

Brian Barnhill, Andy Fix, Paul Jackson, Doug Justice, Matt Keeley, Jason Kottler, Vincent Lefavrais, Lisa Leutheuser, Gary London, David McCaman, Karen A. McLarney, Dylan Pritchard, Rich Spainhour, Paul Tucker, Christopher Young

Art Direction and Graphic Production By

Jeff Mackintosh

Final Graphic Production By

Adam Jury

Cover Artwork By

Mike S. Miller

Map By

Keith Curtis

Interior Artwork By

Roman “Amok” Papsuev (Character Portraits), Nate Barnes (308-309), Dennis Calero (72-73, 378- 379), Shane Coppage (214-215, 440-441), Thomas Denmark (18-19, 44-45, 62-63, 106-107, 118-119, 184-185, 276-277, 288-289), Chris Dien (94-95, 242-243), Jason Engle (172-173), Mark Evans (36-37, 136-137, 162-163, 362-363), Jon Hodgson (150-151), Veronica Jones (328-329), Travis Moore (252-253, 262-263), Lee Moyer (7-8, 224-225), William O’Conner (320-321), Chris Seaman (84-85, 126-127), Andrew Trabbold (232-233), Beth Trott (53-54), Udon Studio (298-299, Character Classes, Shields)

Playtesting By

Nathaniel Bennett, Drew Bergstrom, Robin Boles, John Bryan, Jason Castle, Michelle Klein Castle, Stephen Cool, Troy Duffy, Dave van Es, Andy Fix, Peter Flanagan, Paul Frazier, Scott Garibay, Kenneth Gatt, Xavi Gracia, Brian Houston, Maarten Hulshoff, Paul Jackson, David de Jong, Thijs Kreukels, David McCaman, Jan Oliehoek, Dylan

Pritchard, Bret Smilyk, Mysti Sothen, Robert Stein, Devinder Thiara, George Thompson, Michel van Heijningen, Lorena Wolfe

Contributing Supporters

Matthew Andrews, David Banuelos, Frank Bohnsack, Timothy Carter, Rod Currie, Nagy David, Cyril Demaegd, Dianne Descoteaux, Tod Detre, Herman Duyker, Mark Eggert, Eric Fouvez, Robert French, Dan Fritz, Javier Gracia, Martin Heidemann, Matthew Hoffman, Andrea Keller, Sebastien Malangeau, Hans Manhave, Scott Martin, Darren Miguez, Shawn Moore, Eden Rabatsch, Jeff Rasar, Susan Ray, Darren Richley, K.C. Saniga, Pierre-Alexandre Sicart, Brian Sniffen, Rich Spainhour, Daniel Stanke, Robert Stehwien, Valerie Tatro, Stephen Tihor, Paul Tucker, Chris Young

Resources

WESTEROS.ORG. The concordance at www.westeros.org was a tremendous help in putting this book together. The
organisation of the world section (Chapter 15) is based on their listings, and used with their permission.
BROTHERHOOD WITHOUT BANNERS. The Brotherhood Without Banners — www.bwbfanclub.com — is an official GRRM fan club.

Final Thanks To

George R. R. Martin, for creating Westeros in the first place.

Перевод

Ника Бельская, Дмитрий “Пивабрюх” Вронский (Глава 6)

Редактирование

Ника Бельская, Аваллах

МАНИФЕСТ РОЛЕВЫХ ИГР

ЭТИ ПРАВИЛА НАПИСАНЫ НА БУМАГЕ, А НЕ ВЫРЕЗАНЫ В КАМНЕ.
ЭТИ ПРАВИЛА ЯВЛЯЮТСЯ ПОЛЕЗНЫМИ, НО НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНЫМИ.
ЕСЛИ В ПРАВИЛАХ НЕ ГОВОРИТСЯ, ЧТО ВЫ ЧЕГО-ТО НЕ МОЖЕТЕ, ТО ВЫ ЭТО МОЖЕТЕ.
ЗДЕСЬ НЕТ ОФИЦИАЛЬНЫХ ОТВЕТОВ, А ТОЛЬКО ОФИЦИАЛЬНЫЕ МНЕНИЯ.
В КОНФЛИКТЕ КУБИКОВ И ИСТОРИИ ВСЕГДА ПОБЕЖДАЕТ ИСТОРИЯ.
МАНЧКИНСТВО И МАКСИМАЛИЗМ - ЭТО НЕ ПРОБЛЕМЫ ИГРЫ; ЭТО ПРОБЛЕМЫ ИГРОКОВ.
МАСТЕР ОБЛАДАЕТ АБСОЛЮТНОЙ ВЛАСТЬЮ НАД ИГРОЙ.
МАСТЕР ВСЕГДА РАБОТАЕТ С ИГРОКАМИ, А НЕ ПРОТИВ НИХ.
ИГРА, КОТОРАЯ НАВЕИВАЕТ СКУКУ - ЭТО НЕ ИГРА, А ОБЯЗАННОСТЬ.
В ЭТОЙ КНИГЕ СОДЕРЖАТСЯ ОТВЕТЫ НА ВСЕ ВОПРОСЫ.
ЕСЛИ ЧТО-ТО ИЗ НАПИСАННОГО ВЫШЕ НЕ УДОВЛЕТВОРЯЕТ ВАС, ТО ЗАБУДЬТЕ ОБ ЭТОМ.

Вступление

Примечание Разработчиков: Точность Чисел

Приблизительная оценка сила армий и количество мечей, которым располагает каждый из домов, были получены с www.westeros.org. Джордж Мартин разрешил нам использовать их потому, что они очень сильно влияют на данную ролевую игру. Тем не менее, он отказался подтвердить или опровергнуть эти числа, заявив, что средневековые историки, ученые и, соответственно, мейстеры, никогда не могли сойтись в числах и количествах.
Схожим образом, стоимость и ценность тех или иных вещей дается “очень приблизительно”. Соотношение денежных единиц (пенни к серебряной монете, затем к оленю, а потом к дракону) является довольно точным, но стоимость различных товаров очень сильно варьируется как в случае с различными регионами, так и в случае со временами года, а так же RPG и новеллами.

Зима...
Конец 2004 года, казалось, решил сделать девиз Дома Старк главным кредо Хранителей Ордена. Создавалось впечатление, что зима действительно очень близко. Падение доллара, упадок RPG индустрии и другие факторы вполне могли похоронить нас в этой холодной тьме.
Ноябрь 2004 ознаменовался завершением второго года работы над этим проектом, и необходимость забросить его тогда, когда конец был уже совсем близок, вызывала у меня глубокое отчаяние. Хранители Ордена встретились всей командой и приняли решение. Мы должны были закончить эту книгу или же… ну что ж…в противном случае нас ждала бы бесконечная зима.
Марк должен был помочь мне собрать все кусочки воедино. Джефф продолжал улучшать свою часть и подгонял художников, которые должны были сделать эту книгу действительно красивой. Сам я следил за работой нескольких авторов, постоянно обращаясь к ним для того, чтобы те написали еще немного о ядах, неигровых персонажах или приходе к власти Таргариенов. И Адам помог нам даже, несмотря на то, что он не должен был этого делать – в конце концов, Игра Престолов никогда не была его проектом – для того, чтобы обеспечить нам действительно отличную веб-поддержку, и помочь Марку разработать кампанию Просвещенного Эгоизма.
Именно над этим работали наши друзья и фаны Джорджа Мартина. Наша ESI кампания в январе 2005 получила огромную поддержку, и вызвала необычайное внимание и понимание. Многие из вас помогли нам пережить это сложное время, и все же добиться выхода этой книги.
Прошло около двух с половиной лет с момента начала этого проекта. Хранители Ордена – Марк, Джефф, Адам, Дэвид (работа которого на *BESM* 3е стала исключительно важной для правил Три-Стат AGOT, доступных в специальном издании и отдельной редакции Три-Стат) и я сам – пожертвовали очень и очень многим для того, чтобы выпустить эту книгу.
Однако не следует забывать о том, что всего этого бы не было, при отсутствии множества писателей, редакторов и художников. Это действительно был огромный проект. Я даже не мог представить того, чтобы 17 писателей, 2 редакторов, 2 корректоров и 20 художников горели (и, в некоторых случаях, сгорали) на работе, посвященной всего одной книге.

Хотя этому, конечно же, далеко до выпасания кошек (или обучения драконов), но не так уж сильно.
Сейчас вы держите в руках воплощение нашей любви к эпическому миру, созданному Джорджем Мартином. Мир Вестероса (и поразительного Востока) является благородным, необычным, экзотическим, ужасным, смертельным, печальным и, вместе с тем, веселым местом. Мы хотели написать нечто большее, чем простую адаптацию мира книги под игровой сеттинг, но вместе с тем, создали еще и огромную энциклопедию для всех, кто полюбил “Песню Льда и Огня”.
Это странное время для всех Хранителей Ордена. Большая часть нас уже разошлась, так как наши дороги ведут в абсолютно различные стороны. Но независимо от того, много ли нас, или наоборот мало, мы продолжаем работать, и я горжусь тем, что я возглавляю эту команду, и что мое имя так же стоит в списке разработчиков этой книги.

Примечание Разработчиков: Одобрение против Канонов

Хотя Джордж Р.Р. Мартин сам подтвердил и согласовал все материалы, связанные с Семью Королевствами, включая и некоторые белые пятна, официальная информация представлена именно в новеллах. Все остальное – начиная названиями различных мест, и заканчивая рыцарскими гербами и девизами Домов – может изменяться с ходом истории. Таким образом, воспринимайте все “новое”, что описано здесь, следующим образом – все это истинно, но только до тех пор, пока Джордж не захочет что-то изменить

И, думаю, можно даже не упоминать о том, как приятно было работать с самим Джорджем. Это действительно было честью для нас.
И теперь, я с величайшим удовлетворением пишу это последнее предложение и приглашаю вас в мир *Игры Престолов d20*. Помните о том, что главное здесь – рыцари, снова рыцари, и опять рыцари (и, конечно же, драконы)!

Джессе Скобл
Лето 2005

Оглавление

Глава 1: Введение в Игру Престолов……..8
Краткое Изложение: Книга Первая…….9
Что такое Игра Престолов RPG?…….14
Пример Игры……16
История Фэнтези……...20

Введение в Игру Престолов

Зима Близко. Этот девиз Дома Старк присутствует во всем цикле *Игры Престолов* Джорджа Р.Р. Мартина, предсказывая грядущие темные дни, которые последуют за девятью годами лета. Хотя, кажется, будто королевство, которым правит Король Роберт Баратеон I обрело мир, многие еще помнят о двух войнах, которые недавно гремели на Вестеросе - первая из них началась, когда Роберт, Эддард Старк, Джон Аррен и их союзники восстали против Безумного Короля Эйериса, сокрушив династию Таргариенов; вторая же была связана с попыткой Бейлона Грейджоя добиться независимости его островов и вернуть свой народ к его прежнему варварскому процветанию.

Сейчас королевство представляет собой пороховой склад, готовый взорваться от первой же искры. Двор короля Роберта заполнен лжецами и интриганами, тогда как король предпочитает закрывать глаза и уши вместо того, чтобы разбираться с тем, что творится в его стране. Могучие аристократические дома до сих пор борются за власть, пытаясь подчинить себе Вестерос, или же выжидая подходящего момента для того, чтобы сделать свой ход в единственной игре, которая достойна их долгой и величественной истории - игре престолов.

Вестерос является землей древних и легендарных аристократических домов. На границах королевства до сих пор сильна старая кровь, хотя никто из живущих уже не помнит того времени, когда драконы бродили по земле. Последние искры магии умерли вместе с гибелью последнего дракона, во всяком случае, так говорят многие мудрецы; теперь ученые и цивилизованные люди верят, что магия представляет собой не более чем обычные заблуждения или детские мечты. Тем не менее, люди до сих пор помнят о легендарных артефактах, начиная ужасным Железным Троном короля Вестероса, выкованным из тысячи мечей с помощью драконьего дыхания, и заканчивая мечами из необычайно острой валирийской стали; начиная великими замками, построенными в Эру Героев и заканчивая величественной северной Стеной, высота которой достигает 700 футов льда и камня, предназначение которой состоит в защите королевства от скрывающихся за ней кошмаров.

За пределами Железного Трона и центрального Вестероса, за Узким морем и к востоку от Свободных Городов, живут последние повелители драконов, которые строят заговоры против короля Роберта, Узурпатора. Принц Визерис торгуется с огромными варварскими ордами, пытаясь обменять свою сестру, принцессу Дейнерис, на армию. Эти экзотические земли просто переполнены знамениями и чудесами, обещающими возвращение прежнего величия в обмен на кровь дракона.

А на севере Вестероса, за величественной Стеной, скрывается сердце зимы, которая жадно следит за землями живых своими ледяными, синими глазами.

К основным принципам Игры Престолов относятся следующие:

Великие Дома

Дом Баратеон — самый молодой из великих домов, основанный во время Завоевательских Войн. Баратеон является правящим домом. На их гербе изображен коронованный черный олень на золотом поле.
Дом Старк — лорды Севера, эти наследники королей Зимы смогли сохранить свою кровь чистой. На их гербе изображен серый лютоволк на ослепительно-белом поле.
Дом Ланнистер — львы Бобрового Утеса являются наиболее богатым из аристократических домов и династически связаны с королем. На их гербе изображен золотой лев на багровом поле.
Дом Аррен — защитники Долины являются одним из старейших домов Андалов. На их гербе изображен белый месяц и сокол на небесно-синем поле.
Дом Талли — речные лорды никогда не были королями, но это не мешало править им речными землями на протяжении 300 лет. На их гербе изображена серебряная, прыгающая форель среди синих и красных волн.
Дом Тирелл — Тиреллы никогда не были королями, а всего лишь служили стюардами Королей Предела, мечами и плодородными полями которого они правят теперь. На их гербе изображена золотая роза на зеленом, как трава поле.
Дом Грейджой — железные люди долгое время жили вдали от Вестероса, придерживаясь Старого Пути грабежа и насилия везде, где только можно. На их гербе изображен золотой кракен на черном поле.
Дом Мартелл — Дорнийцы живут далеко на юге Вестероса, и владениях их вспыльчивых Принцев отделены от других земель Красными Горами. На их щитах сияет красное солнце, пробитое золотым копьем.
Дом Таргариен — владыки драконов принадлежали к правителям Старой Валирии и правили Вестеросом на протяжении 300 лет, пока не началась Война Узурпатора. На их гербе изображен красный трехголовый дракон на черном фоне.

Малые Дома

По всему Вестеросу разбросано множество небольших аристократических домов. Они приносят клятву верности великим лордам и королю, сидящему на Железном Троне. В качестве двух примером подобных Домов можно назвать следующие:
Дом Фрей — Лорды Близнецов, Фреи являются стоь многочисленными, что способны выставить целую армию, состоящую непосредственно из членов Дома. На их гербе изображены две каменных башни и мост, синие на серебряном фоне.
Дом Амбер — Лорды Последнего Очага славятся своими гигантскими сыновьями, обладающими неуемным аппетитом. На их гербе изображен ревущий гигант, с разорванными серебряными цепями и русыми волосами на красном фоне.

Братства

Мейстеры — мейстеры Цитадели являются наиболее образованными и подготовленными учеными Вестероса. Они изучают искусство исцеления, звезды, времена года и многое другое; именно потому их считают лучшими

учителями и советниками. Они носят на шее цепи, каждое из звеньев которых сделано из определенного металла.
Люди Богов — септоны и септы посвятили себя жизни в Вере. Они молятся Семи Богам Андалов и разносят свою веру по земле.
Братья Ночного Дозора — воины, которые принадлежат к ордену, который защищает Стену и Север от дикарей и неведомых существ, несущих с собой тьму и холод. Некогда членство в Ночном Дозоре было очень почетным, но теперь он заполнен преступниками и отбросами общества, которые предпочли изгнание смерти. Их щиты и доспехи полностью черны.
Братья Королевской Стражи — семеро рыцарей, которые поклялись ценой своей жизни защищать короля и его семью. Они отказываются от своих земель и своего наследия и клянутся не любить никого, за исключением короля. Их щиты и доспехи сияют незапятнанной белизной

Примечание Разработчиков: Предупреждение Новым Читателям

Эта книга правил описывает события первой новеллы саги “Песня Льда и Огня”. Следовательно, если вы еще не читали этот роман и не хотите предварительно узнавать его содержание, то помните о том, что мы предупредили вас. Ниже вы найдете множество “спойлеров”, и все трагедии, интриги и тайны этой книги будут раскрыты в *Игре Престолов*. Тем не менее, мы не описывали события трех последующих новелл: Би*твы Королей, Бури Мечей* и *Пиршества Ворон*.

Другие Народы

Дотракийцы – варвары-кочевники, которые терроризируют равнины Дотракийского Моря и ведут свободную жизнь на бесконечных равнинах. Это дикий народ, отличающийся гордостью и вспыльчивостью, который живет и умирает благодаря своей силе
Свободные Города — Жители каждого из Свободных Городов являются в чем-то уникальными, хотя у них гораздо больше общего друг с другом, чем с обитателями Вестероса или же дотракийцами. Свободные Города лежат между двумя этими мирами и представляют собой заманчивую смесь богатств, опасности, экзотики и предательства.

Краткое Изложение Книги Первой “Песни Льда и Огня”

За Стеной трое черных братьев Ночного Дозоров оказались вдали от привычных путей. Внезапно, они ощутили необычный холод и среди окружающих деревьев начали мелькать безмолвные тени. Бледные существа, известные, как Иные, выступили из тьмы, в которой они скрывались со времен Долгой Ночи и основания Ночного Дозора 8,000 лет тому назад. Они убили сэра Веймара Ройса, предводителя разведчиков после того, как его клинок сломался от невообразимого холода. Другой рейнджер попытался убежать, забрав с собой меч Ройса в качестве доказательства, но был убит ожившим телом сэра Веймара. Последний из трех разведчиков, обезумевший от ужаса, бежал, но только для того, чтобы умереть далеко к югу от Стены от руки лорда Эддарда

Старка из Винтерфелла, покаравшего его за то, что он нарушил данную им клятву.
На казни так же присутствовали некоторые из детей лорда Эддарда: Робб, старший сын и наследник Винтерфелла; Джон Сноу, бастард Эддарда; юный Брендон, которого чаще называли Браном; и Теон Грейджой, воспитанник Эддарда и наследник Железных Островов. После казни, когда все они направились домой, Робб и Джон Сноу увидели нечто удивительное: мертвого лютоволка. Их уже больше 200 лет не видели к югу от Стены. Еще более удивительным было то, что возле тела лютоволка лежали новорожденные волчата, два волка и три волчицы, число которых отвечало числу законных детей лорда Старка.
Осмотрев тело лютоволка, лорд Эддард обнаружил в его горле сломанный рог. Окружающие его люди Винтерфелла увидели в этом плохой знак. Старк разрешил своим детям взять волчат. Но когда они уже собирались уезжать, Джон остановится. Он вернулся к телу лютоволка и поднял последнего волчанка, которого раньше никто не заметил. Это был альбинос с белым мехом и красными глазами, и именно он стал любимцем Джона.
Когда лорд Старк вернулся в Винтерфелл, его молитва в богороще была прервана его женой, леди Кейтлин Старк. Она рассказала ему, что Джон Аррен, Десница Короля и Владыка Востока, мертв. Лорд Джон стал Эддарду и Роберту Баратеону, нынешнему правителю Вестероса, вторым отцом. Кроме того, вдова Аррена, Лиза, была сестрой Кейтлин.
До того, как Эддард собрался отправить Кейтлин к сестре для того, чтобы успокоить её, она сообщила ему еще одну новость: Король Роберт направляется в Винтерфелл. Лорда Старка не слишком порадовала перспектива принимать у себя королеву Серсею и её братьев; он так и не забыл то, что Ланнистеры с Бобрового Утеса слишком поздно пришли на помощь Роберту в войне с Безумным Королем, его предшественником.

За Узким Морем в Свободном Городе Пентосе, 13-летняя Дейнерис Таргариен, Принцесса Семи Королевств, готовилась встретиться со своим мужем, варваром Кхалом Дрого. Её брат, принц Визерис, нарушил многовековые традиции рода Таргариенов, выдав сестру замуж вместо того, чтобы жениться на ней самому. Он надеялся получить армию, успешно продав сестру дотракийскому варвару, а затем взойти на трон Семи Королевств, свергнув Узурпатора, Роберта Баратеона. Так как оставшаяся часть их семьи была предана мечу после гибели их отца, Визерис и Дейнерис остались единственными представителями королевской семьи Таргариенов, которые были перевезены в Свободные Города еще детьми.
Визерис является жадным, недалеким и жестоким человеком, но Дени считает, что во всем виноват его жестокий нрав. Она боится его побоев еще сильнее, чем варвара, за которого она должна выйти замуж, и подчиняется своему брату больше из страха, чем из любви. С самого детства они были вынуждены переезжать из города в город, пытаясь найти поддержку и деньги для возвращения трона. Тем не менее, все принимавшие их вскоре выбрасывали их на улицу, так как за спиной у последних наследников Таргариенов не было никого, кто поддержал бы их. Последний из них, Магистр Иллирио, сказал Визерису, что расцветающая красота Дейнерис может дать им еще один шанс, и потому Визерис собирается продать последнее, что у него осталось: сестру.

Незадолго перед этим они встречаются с сэром Джорахом Мормонтом, объявленным вне закона рыцарем из Вестероса, который присоединяется к ним. Кхал Дрого встречается с последними Таргариенами, и хотя Дейнерис испытывает ужасный страх перед ним, Визерис заставляет её оставаться на месте и продолжать улыбаться, предупреждая её, что он пойдет на все для того, чтобы получить армию и вернуть себе трон.

Миновав врата Винтерфелла, Король Роберт прибывает на Север вместе со своей семьей и колонной всадников. На его знамени изображен коронованный олень Дома Баратеон. Лорд Старк узнает многих его спутников, но сам Роберт очень сильно отличается от воина, которого он помнил по последней войне; теперь он стал очень толстым и надушенным мужчиной. Тем не менее, король до сих пор обращается с Эддардом, как с братом, и просит, чтобы его отвели в крипту, расположенную под Винтерфеллом, стремясь отдать дань памяти девушке, которую он любил в юности. Королева Серсея начинает протестовать, но вмешивается её брат-близнец, сэр Джейме Ланнистер, Цареубийца.
После этого Эддард и Роберт навещают могилу Лианны, младшей сестры Эддарда и невесты Роберта. Она была похищена и убита принцем Рейегаром, наследником Безумного Короля, когда ей исполнилось 16 лет. Эддард до сих пор помнит последнюю просьбу Лианны и он готов на все ради того, чтобы исполнить обещанное.
После этого, Роберт и лорд Старк обсуждают смерть Джона Аррена, бегство его вдовы в Орлиное Гнездо и её отказ передать сына, Роберта Аррена, на воспитание кому-либо другому, независимо от распоряжения короля. В конце концов, Роберт рассказывает Эддарду, зачем он действительно прибыл: он хочет, чтобы лорд Старк стал Десницей Короля, человеком, который будет править королевством от имени самого Роберта. Лорд Старк одновременно ошеломлен столь почетным предложением, но вместе с этим испытывает какое-то нехорошее предчувствие, которое становится только сильнее, когда Роберт предлагает женить его сына, Джоффри, на старшей дочери Эддарда, Сансе. Эддард соглашается не сразу, и просит у короля, чтобы тот дал ему немного времени на раздумья.
Позже этим же вечером, главный зал Винтерфелла заполняется людьми, которые собираются за огромным столом, во главе которого восседают Старки и их гости. Тем не менее, Джон сидит за другим столом с оруженосцами, так как Кейтлин Старк запретила ему сидеть с оставшейся частью семьи. Среди гостей находится дядя Джона, Бенджен Старк. Бен является Первым Разведчиком Ночного Дозора, приглашенным лордом Эддардом из Черного Замка для того, чтобы он попросил короля Роберта прислать на Стену больше людей. Волк Джона, Призрак, как раз заканчивает грызть кости, когда к ним подходим Бенджен. Джон заявляет о своем желании присоединиться к Ночному Дозору или “принять черное”. Тем не менее, Бенджен отказывает ему, так как Джону всего четырнадцать. Он советует Джону сначала узнать побольше о жизни, но тот уже слишком много выпил. Джон с трудом принимает отказ и открыто покидает пир, вызвав немалый переполох.
Он проводит некоторое время в раздумьях за пределами замка, когда, внезапно, к нему обращается фигура, сидящая над дверями. Тирион Ланнистер, уродливый карлик, которого называют Бесом, и который приходится младшим братом Серсее и Джейме Ланнистерам, изящно спрыгивает на землю и

завязывает разговор с Джоном, советуя ему не дать окружающему миру сделать из него настоящего бастарда.
После пира, Кейтлин пытается убедить Эддарда принять оба предложения Роберта, считая, что они предоставляют Старкам огромные возможности и почет. Тем не менее, Эддард отказывает ей, с горечью напоминая о том, как его отец и брат отправились в Королевскую Гавань и уже больше не вернулись. Во время их разговора, советник лорда Старка, мейстер Лювин, приносит тайное послание. Оно было спрятано в коробке, которую кто-то оставил в его обсерватории. Понимая, что это послание было отправлено ей сестрой, Кейтлин ломает печать, на которой изображены луна и сокол Дома Аррен, и читает послание, написанное на тайном языке, который они и её сестра придумали в детстве. Лиза обвиняет королеву Серсею в том, что она отравила лорда Аррена. После этого, Эддард понимает, что он обязан отправиться в Королевскую Гавань для того, чтобы узнать истину, хотя он добавляет, что в этом случае с ним должны отправиться все его дети, за исключением Робба и младшего, Рикона, что вызывает недовольство Кейтлин. Когда Лювин спрашивает о Джоне Сноу, она заявляет, что Эддард обязан забрать его с собой, так как она не потерпит в своем доме бастарда. После долгого спора, решение находит мейстер Лювин, который предлагает удовлетворить желание юноши и позволить ему присоединиться к Ночному Дозору. В конце концов, Эддард соглашается на это, несмотря на все свои сожаления и любовь, которую он испытывает к сыну.
За день до отбытия, многие мужи Винтерфелла отправляются на охоту в окрестные леса. Это позволяет Брану Старку насладиться его излюбленным занятием: лазаньем. Карабкаясь по древним крышам Винтерфелла, он грезит о том, что однажды он станет членом Королевской Стражи и станет оберегать жизнь своего короля. В конце концов, он добирается до заброшенной части замка, именующейся Первой Твердыней, и обнаруживает, что он там не один. Бран слышит звук двух голосов, а затем заглядывает в окно и видит обнаженных мужчину и женщину, которые целуются. Женщина замечает его и вскрикивает. Испуганный Бран срывается с крыши, но в последний момент ухитряется схватиться за подоконник.
Этими мужчиной и женщиной оказываются сэр Джейме и его сестра, королева Серсея. Джейме быстро подходит к окну. Серсея испугана тем, что увидел и услышал мальчик, но Джейме помогает Брану взобраться на подоконник. Затем он спрашивает, сколько ему лет, а потом с ненавистью произносит “Чего только не сделаешь ради любви” и выбрасывает Брана из окна. Мальчик падает вниз, ломает позвоночник и впадает в кому.
Когда Винтерфелл погружается в печаль, Тирион отправляется на поиски своего племянника. Бран Старк вот-вот должен умереть, леди Кейтлин не отходит от его кровати, и многие приходят к ней для того, чтобы выразить свое сочувствие – все, за исключением наследника трона. Когда принц Джоффри отказывается сделать это, Тирион бьет его, и заставляет племянника бегом отправиться к леди Кейтлин. Затем, Бес объявляет о своем желании присоединиться к Бенджену Старку и посмотреть на Стену.
В день отъезда короля, Джон так же готовится покинуть Винтерфелл, даже, несмотря на то, что теперь он сомневается в том, действительно ли он этого хочет. Джон навещает Брана, лежащего в коме, но после того, как он прощается со своим братом, неприязнь леди Кейтлин к бастарду своего мужа вырывается из-под контроля. Она набрасывается на Джона, с ненавистью заявляя ему, что

было бы гораздо лучше, если бы на месте Брана оказался он. Перед уходом Джон встречается с Роббом, старшим сыном Эддарда. Робб спрашивает о том, как вела себя с Джоном его мать, но тот предпочитает солгать для того, чтобы успокоить своего брата. В конце концов, Джон прощается с Арьей, которой он дает меч, очень похожий на клинки дуэлянтов, которыми сражаются по ту сторону Узкого Моря. Они вместе придумывают ему имя, и называют его "Иглой", в честь ненависти, которую Арья питает к вышиванию и другим "женским" занятиям.

Тем временем, на поле за пределами Свободного Города Пентоса, Дейнерис выходит замуж за Кхала Дрого. Их свадьба представляет собой жестокое представление, особенно, после окончания церемонии, когда как минимум дюжина воинов погибает во время пьяных драк за женщин. Дейнерис испугана, но ничем не показывает этого. Более того, она грациозно принимает свадебные дары, как и подобает по дотракийским традициям, включая оружие от Кхала Дрого и три окаменевших драконьих яйца от Магистра Иллирио. После этого, кхаласар отправляется на восток, чтобы достичь великой равнины, именуемой Дотракийским Морем. Её брат, Визерис, настаивает на том, чтобы сопровождать кхаласар, с нетерпением ожидая того момента, когда ему предоставят армию. Он испытывает все большую и большую враждебность к Дейнерис, что объясняется его неловким положением, недовольством дотракийцами и растущей независимостью сестры, которая постепенно сближается со своим мужем, и союзниками которой становятся сэр Джорах Мормонт и люди её мужа.

Эддард покидает Винтерфелл с Сансой и Арьей, присоединяясь к королевской процессии. Раны Брана делают любые его передвижения невозможными, в результате чего лорду Старку приходится оставить всех своих сыновей дома. В пустошах к югу от Винтерфелла, Эддард присоединяется к Роберту на утренней прогулке. Король расспрашивает его о загадочной матери Джона Сноу, но Эддард отказывается говорить о ней. Затем Роберт упоминает о том, что Варис, королевский мастер над шептунами, говорил ему, что сэр Джорах Мормонт – бывший знаменосец Эддарда – доложил о том, что принцесса Дейнерис вышла замуж за дотракийского кхала. Роберт собирается отправить убийц для того, чтобы убить Дейнерис, так как он продолжает ненавидеть Таргариенов, но Эддард убеждает его в том, что она не представляет опасности и не сможет убедить дотракийцев пересечь море. Кроме того, Роберт рассказывает ему о том, что он сделал Джейме Ланнистер Хранителем Востока, так как сын лорда Аррена еще слишком молод. Эддард протестует против этого, заявляя, что сэр Джейме станет Хранителем Запада после смерти его отца, и ни один человек не может совмещать сразу два титула. При этом Эддард напоминает королю о том, как во время резни в Королевской Гавани он обнаружил 17-летнего Цареубийцу, сидящим на Железном Троне – месте, которое может занимать один только король – но Роберт не обращает внимания на его слова.
Спустя восемь дней после отъезда Эддарда, Бран все еще жив, хотя никаких признаков улучшения его состояния нет. Робб и Кейтлин почти не отходят от его кровати, и даже когда библиотеку Винтерфелла охватывает пламя, Кет остается возле своего сына. В этот момент в комнату входит мужчина с кинжалом. Он нападает на Кейтлин, и той едва удается избежать смерти, от которой её спасает безымянный лютоволк Брана, врывающийся в комнату и

убивающий неизвестного. Когда спустя несколько дней Кейтлин приходит в себя, она узнает о том, что в конюшне был найден кошелек с серебром, и что этого человека видели среди королевских конюхов.
Кинжал, которым был вооружен убийца, сделан из валирийской стали – очень редкого и дорогого материала, который не может позволить себе обычный простолюдин. Она приглашает в свою комнату Робба и своих советников, и рассказывает им о послании Лизы. Напоминая о том, что Цареубийца в этот день не отправился на охоту, Кейтлин делает выводы, что Брана сбросили с башни потому, что он увидел нечто важное. Она решает в тайне отправиться в Королевскую Гавань и узнать истину.

Тем временем, направляющиеся в Королевскую Гавань лорд Старк и его дочери путешествуют в составе королевской процессии. Санса достаточно легко сходится с принцами и принцессами, особенно, с будущим наследником, Джоффри. С другой стороны, Арья чувствует себя гораздо хуже. Она никак не может перейти от своей прежней вольной жизни к скучному уделу леди, причем все её старания остаются только бледной тенью того, что делает Санса.
После вступления в речные земли, Серсея предлагает Джоффри сопроводить Сансу во время прогулки. Они случайно сталкиваются с Арьей и Микой, сыном мясника, которые фехтуют на палках. Джоффри вытаскивает меч и угрожает Мике до тех пор, пока Арья не бьет его палкой. Джоффри впадает в гнев и начинает угрожать Арье, но Немерия бросается на него, и прокусывает Джоффри руку. Арья забрасывает его меч в реку и убегает со своей волчицей, возвращаясь только после того, как за ней отправляется Джори Кассель, капитан стражи Винтерфелла.
Дети излагают свой взгляд на произошедшее Роберту. Джоффри лжет, тогда как Арья рассказывает все так, как было. Не знающие, что предпринять, взрослые обращаются к Сансе, но она заявляет, что ничего не помнит, не желая противоречить своему принцу. Королева Серсея требует, чтобы Нимерия – которой до сих пор нет – была убита, но при этом она будет удовлетворена смертью волчицы Сансы, которую зовут Леди. Несмотря на все мольбы Сансы и Эддарда, Роберт соглашается на это.
Опечаленный Эддард пытается успокоить Сансу, а затем собственными руками убивает Леди и отправляет её тело обратно в Винтерфелл.
Одновременно с этим, Сандор Клиган, телохранитель Джоффри, приезжает в лагерь с тяжелым свертком, который лежит в седле. Эддард решает, что это волк Арьи, но Клиган, так же известный, как Пес, только смеется и открывает сверток. На землю падает тело товарища Арьи, Мики, который был убит одним страшным ударом.

Одновременно с этим, Бран во время пребывания в коме, видит странный сон. Ему снится трехглазая ворона, которая пытается рассказать ему про его третий глаз. Кроме того, Бран видит странные видения: своего брата, Робба, который гораздо выше и сильнее, чем сейчас, сражающегося окровавленным мечом; лицо в чардреве, которое следит за ним; Кейтлин, плывущую куда-то на корабле и неотрывно глядящую на окровавленный нож; своего отца и сестер, окруженных тремя ужасными тенями; и, в самом сердце зимы, далеко за Стеной, гряду ледяных шипов, на которые нанизаны тела других мечтателей. Когда ледяные шипы начинают тянуться к нему, Бран издает крик…и

просыпается от того, что его лютоволк лижет ему лицо. Он называет своего волка Летом. Затем Бран понимает, что он парализован, и не может двигаться. Его носят на руках слуги, что вызывает у него немалое раздражение.
Проведя несколько недель на Стене, Тирион Ланнистер возвращается обратно в Винтерфелл для того, чтобы передать послание от Джона Сноу. К нему там относятся, как к врагу, и его едва не разрывают на куски волки. Тем не менее, он решает сдержать слово, данное Джону, и передает его братьям то, что он просил. Он так же оставляет набросок седла, которое позволит Брану ездить на особым образом обученной лошади. После этого, он сразу же покидает Винтерфелл, направляясь на юг в кампании Йорена, разведчика Ночного Дозора, который должен защищать карлика во время путешествия.

Тайно прибыв в великий город Королевская Гавань, Кейтлин отправляется на поиски места, в котором можно будет остановиться, когда как сэр Родрик Кассель, кастелян Винтерфелла, отправляется на поиски информации. Внезапно, облаченные в золотые плащи стражники останавливают её и отводят в Красную Твердыню. Там она встречается с лордом Петиром Бейлишем, которого называют Мизинцем, и который является королевским мастером над монетой. Они вместе росли, так как Петир был воспитанником её отца, лорда Хостера Талли. В детстве он любил её, но теперь она не знает, можно ли ему доверять. Он представляет Кейтлин лорду Варису, Пауку, и королевскому мастеру над шептунами. Кейтлин рассказывает о причинах своего визита и Мизинец говорит, что этот кинжал раньше принадлежал ему, но затем он проиграл его Тириону Ланнистеру.
Вскоре после этого в город прибывает Эддард с семьей. Он сразу же отправляется в Совет, где встречается с несколькими его членами: лордом Бейлишем, Варисом, прекрасным младшим братом короля, лордом Ренли, и престарелым Великим Мейстером Пицелем. Не хватает только короля, его брата, лорда Станниса, и сэра Барристана Селми, Лорда-Командира Королевской Стражи. Эддард узнает об ужасном экономическом состоянии королевства, вызванном правлением короля Роберта, и о том, что корона задолжала уже свыше шести миллионов золотых драконов, причем половину из них – Ланнистерам. Тем не менее, король приказывает Совету провести турнир, и не желает ничего слушать о долгах.
Когда Эддард уже готовится покинуть зал Совета, его останавливает Мизинец. Лорд Бейлиш тайно выводит его из замка для того, чтобы встретиться с Кейтлин, которую он спрятал в борделе, подальше от любопытных глаз. Кейтлин рассказывает обо всем случившемся и том, что Бейлиш рассказал ей.
Мизинец предлагает помочь собрать доказательства против Ланнистеров, и Эддард отправляет свою жену в Винтерфелл с приказом поднять всех своих знаменосцев на защиту Севера. Спустя некоторое время, Эддард навещает Великого Мейстера Пицеля и обсуждает с ним смерть Джона Аррена. Он узнает о том, что перед смертью Джон читал книгу, посвященную генеалогии великих домов. В конце концов, эта книга оказывается у Эддарда.
Когда он возвращается в Башню Десницы, Мизинец и Джори рассказывают ему о том, что им удалось узнать в результате расспросов бывших слуг лорда Аррена. Мизинец предупреждает Эддарда, чтобы он был осторожен, указывая ему на шпионов Вариса и Серсеи. Кроме всего прочего, Эддард узнает о том, что незадолго смерти Аррена, сам Джон и лорд Станнис вместе навещали

бордель и одного кузнеца. Подобные визиты абсолютно не присущи лорду Станнису, и это вызывает у Старка немалое любопытство. Он не может определить, какой именно бордель они навещали, но ему удается вычислить оружейника. Прибыв туда, Эддард узнает о том, что эти двое говорили с мастером об его ученике, которого зовут Джендри. Увидев его, Эддард понимает, что Джендри является внебрачным сыном Роберта. Тем не менее, он продолжает раздумывать над тем, зачем Аррену и Станнису понадобилось встречаться с ним.

Возвращаясь на Север, Кейтлин встречается в гостинице с Тирионом Ланнистером. Она надеется, что он не узнает её, но после того, как это происходит, она обвиняет его в покушении на жизнь Брана. С помощью людей, которые принесли клятву верности Риверрану, и наемников, надеющихся на награду, Кейтлин похищает Тириона и отправляется к своей сестре, Лизе, в Долину Аррен. Тирион все отрицает, но Кейтлин не обращает на его слова никакого внимания. По пути на них нападают жестокие дикари Лунных Гор. Отряду удается уцелеть, хотя и очень дорогой ценой.

Наконец приходит время королевского турнира, что очень радует Сансу. Самым страшным событием на турнире становится убийство рыцаря из Долины огромным братом Пса, сэром Грегором Клиганом. На следующий день, Эддард узнает о том, что этот рыцарь, сэр Хьюго, некогда был оруженосцем Аррена, которого Эддард так и не успел допросить. Тот факт, что сэр Грегор является знаменосцем Ланнистеров, особенно настораживает его.
После окончания турнира в комнаты Эддарда входит незнакомец…который оказывается Варисом, хотя и очень искусно замаскированным. Он сообщает Эддарду, что Роберта убили бы в том случае, если бы он выступил на турнире, от чего его с трудом отговорили Эддард и Барристан Селми. Варис так же высказывает предположение, что лорда Аррена отравил сэр Хьюго. Когда Эддард спрашивает, зачем вообще было убивать Десницу, Варис отвечает, что он задавал слишком много вопросов.
В следующие несколько дней, Эддард подыскивает Арье учителя. Сирио Форель, браавосский мастер меча, начинает обучать Арью искусству владения оружием. Во время одного из занятий, Арья ухитряется заблудиться в темных коридорах под Красной Твердыней. Она случайно подслушивает разговор двух людей, которые обсуждают войну и смерть Королевской Десницы. Этими двумя являются Варис и магистр Иллирио, хотя она не узнает их. Когда Арья наконец возвращается обратно к отцу, то её рассказ оказывается очень запутанным, и Эддард не верит ей.
На следующем Совете, Эддард и король Роберт вступают в жаркий спор относительно Дейнерис Бурерожденной. До Королевской Гавани дошла информация о том, что она беременна, и Роберт хочет убить её. Эддард открыто заявляет, что скорее уйдет в отставку, чем поддержит эту идею. Пока Эддард готовится покинуть Королевскую Гавань, Мизинец сообщает ему о том, что ему удалось найти бордель, который он искал. Там Эддард встречается с юной проституткой и её дочерью, отцом которой является Роберт. Возвращаясь обратно, Эддард сталкивается с Цареубийцей, который только что узнал о похищении леди Старк его брата, Тириона. Попытавшись втянуть Эддарда в схватку, Цареубийца просто приказывает своим людям

перебить небольшой отряд спутников Эддарда. Все они убиты, включая и Джори Касселя, тогда как Эддард со сломанной ногой остается один.

Пережив путешествие по горам, Тирион оказывается в ужасной "небесной темнице" Орлиного Гнезда, принадлежащей Лизе и её больному сыну, Роберту, несмотря на все протесты леди Кейтлин. Ему удается передать послание леди Лизе, в котором он предлагает ей признаться во всех совершенных им преступлениях. Его отводят в основной замок, и во время признания Тирион требует испытания поединком. К удивлению многих, наемник Бронн выступает в защиту карлика.
Пока готовится поединок, в Орлиное Гнездо приходят новости о том, что собирается армия лорда Тайвина, и что лорд Хостер призывает своих знаменосцев для того, чтобы защитить речные земли. Кейтлин и дядя Лизы, сэр Бринден Талли, так же известный, как Черная Рыба, просят Лизу послать людей для того, чтобы помочь их брату. Тем не менее, Лиза отказывается, не желая отправлять защитников Долины Аррен даже на помощь её престарелому отцу. Начинается поединок и, к удивлению собравшихся свидетелей, Бронн убивает сэра Вардиса, чемпиона Лизы. Лизе приходится отпустить Тириона, хотя она отправляет его вниз через земли кланов дикарей без какой-либо защиты, что, фактически, является смертным приговором.

В Башне Десницы Эддарду снится ужасный сон о Резне в Королевской Гавани. Семеро из них отправились к месту, которое Рейегар называл "башней радости". Лишь трое членов Королевской Стражи, сэр Эртур Дейн, сэр Освелл Уэнт и сэр Герольд Хайтауэр, встали у них на пути, но лишь Эддарду и маленькому жителю озера, Хоуленду Риду, удалось выйти из этого боя живыми. Он видит свою сестру, которая произносит его имя, а затем просыпается.
Король Роберт и его королева навещают Эддарда. Они ссорятся, когда Роберт начинает защищать лорда Старка, и все заканчивается тем, что Роберт бьет Серсею по лицу и отправляет её прочь. Опустошенный и печальный Эддард обещает, что он вернется в Винтерфелл так быстро, как только сможет. Роберт отказывает ему, и снова протягивает Эддарду символ Десницы, предупреждая его, что если тот не примет её, то он сразу же передаст символ Джейме Ланнистеру – единственному человеку, с присутствием которого на этой должности Эддард никогда не смирится.

Далеко оттуда, на Стене, Джон Сноу старается заучить суровые уроки, которые преподает ему Черный Замок в первые несколько месяцев. Сначала он приходит в отчаяние, узнав о том, что большая часть его братьев – это обычные преступники, которые предпочли Стену смертной казни. Превосходное владение мечом и изящные манеры заставляют его товарищей возненавидеть его. Только советы Тириона и Донала Нойе, однорукого кузнеца, помогают ему смириться с тем, что случилось. Помогая своим товарищам во время тренировок и защищая их от жестокости их учителя, сэра Аллисера Торне, он взрослеет, и постепенно становится лидером.
Когда сэр Аллисер называет имена тех, кто станет братом Дозора, Джон оказывается среди них, в отличие от его толстого и неловкого товарища, Сэмвела Тарли. Зная, что Торне будет в его отсутствие издеваться над Сэмом, Джон убеждает старого, слепого Мейстера Эймона вмешаться. Сэм становится

стюартом Ночного Дозора, но вместе с ним на эту должность отправляют и Джона, хотя он надеется стать разведчиком, подобно его дяде, Бенджену, который исчез больше полугода назад. Джон протестует против этого, пока Сэмвел не убеждает его в том, что в качестве оруженосца лорда Мормонта, он, в один из дней, может стать Лордом-Командиром Дозора.
Юноши дают свои клятвы за Стеной в роще чардрев, белые лики и красные глаза которых были вырезаны в древние времена Детьми Леса. Они клянутся посвятить себя Дозору и защищать Стену до конца своих дней. Когда они уже готовятся вернуться в Черный Замок, перед ними появляется Призрак, сжимающий в зубах человеческую руку.

В тронном зале Красной Твердыни, лорд Эддард проводит аудиенцию, пока сам король охотится. Посланные лордом Талли рыцари из речных земель сообщают, что лорд Тайвин отправил Грегора Клигана и других грабителей разорять их владения. Эддард соглашается отправить отряд для того, чтобы призвать Гору к правосудию, но так как он не может из-за ран сделать это своими силами, он решает поручить это другим людям. Отказывая просьбе юного сэра Лораса Тирелла, Рыцаря Цветов, Эддард посылает туда лорда Берика Дондарриона, красного жреца Тороса из Мира и нескольких других людей.
Затем Эддард приказывает своим дочерям тайно отправиться домой ради их собственной безопасности, но Санса отказывается сделать это. Она умоляет отца позволить ей остаться в Королевской Гавани, заявляя, что она хочет иметь красивых, золотоволосых детей, которые были бы похожи на Джоффри, а не на старого, пьяного короля. В этот момент Эддард понимает, какая тайна стала причиной гибели Джона Аррена. У всех трех детей Серсеи золотые волосы Ланнистеров, тогда как все бастарды Роберта обладают черными волосами Баратеонов. Книга родословных так же указывает на то, что цвет волос Баратеонов всегда доминировал во время браков между Домами, что является неоспоримым доказательством того, что Джоффри и всего его братья и сестры являются бастардами, рожденными в результате связи между Серсеей и Джейме.
Написав письмо лорду Станнису, который должен стать наследником в случае смерти Роберта, Эддард посылает за Серсеей и назначает ей встречу в богороще. Там он открывает ей, что ему известна истина относительно их отношений с Джейме. Серсея спокойно признается в этом, поражая Эддарда, и рассказывает ему о том, что она ненавидела Роберта еще с того момента, как он назвал её Лианной на брачном ложе. Эддард клянется, что расскажет Роберту правду сразу же после того, как он вернется с охоты. Советуя ей бежать вместе с детьми, Эддард предполагает, что её отцу и братьям лучше сделать то же самое, так как изгнание для них будет лучше, чем смерть.

В конце концов, Дейнерис и кхаласар прибывают в священный город Вес Дотрак, где запрещено обнажать сталь, и где не должна проливаться кровь. Беременная Дени принимает участие в ритуале, проводимом перед *дош кхалин*, предсказательницами и жрицами дотракийцев. Они предсказывают, что ребенок, находящийся в её утробе, станет “жеребцом, который покроет весь мир”.
На праздничный пир приходит пьяный и разозленный Визерис. Он требует, чтобы Дрого дал ему корону и армию, выхватывая меч, прежде чем кому-либо

удается остановить его. Дени пытается успокоить брата, но он направляет меч на её живот, угрожая убить как её, так и ребенка в том случае, если Дрого не даст ему то, что он хочет. Дрого соглашается, и Визерис прячет меч. Затем его кровные всадники хватают Визериса, и Дрого выливает ему на голову горшок расплавленного золота, “коронуя” его.

Тем временем, Роберт возвращается с охоты в Красную Твердыню, смертельно раненный вепрем. Перед смертью Роберт назначает Эддарда регентом до тех пор, пока Джоффри не достигнет совершеннолетия, но Эддард, которого сжигает знание того, что Джоффри не является сыном Роберта, пишет слово “наследник” вместо имени Джоффри. Когда он отходит от кровати Роберта, к нему приближается лорд Ренли и предлагает ему воспользоваться представившейся возможностью. Если Эддард захватит детей прямо сейчас, то Серсея не будет сопротивляться, но Эддард отказывается пойти на это, пока еще жив Роберт.
После этого Эддард говорит с Мизинцем, который ничуть не удивлен, узнав об истинном происхождении Джоффри. Он пытается убедить Эддарда, все же возвести его на трон, но Эддард настаивает на том, что единственным наследником может быть Станнис. Бейлин предсказывает, что Тиреллы и другие лорды непременно восстанут против Станниса, что приведет к войне, но Старк отказывается менять свое решение. В конце концов, Мизинец соглашается подкупить Яноса Слинта и его золотых плащей, с помощью которых Эддард сможет отвоевать корону для Станниса.
Вскоре после этого, Роберт умирает, и Эддард узнает о том, что лорд Ренли и сэр Лорас Тирелл покинули город. Обеспокоенный этим, он получает приглашение от Джоффри, который провозглашает себя королем. Старк заявляет, что король назначил его регентом и обвиняет Джоффри в том, что он не является королем. В ответ, Серсея разрывает грамоту Роберта, являющуюся единственным доказательством заявлений Эддарда. Старк приказывает золотым плащам и Слинту взять королеву и принца, но Слинт предает его, убивая всех людей Эддарда и захватывая его в плен. Мизинец снимает кинжал из валирийской стали с пояса Эддарда и приставляет его к горлу Старка, напоминая о том, что он предупреждал, чтобы тот не доверял ему.
Пока её отца уводят в тюрьму, Арья занимается с Сирио Форелем, “мастером танцев”. Она узнает о том, что он был Первым Мечом Морского Лорда Браавоса. Когда сэр Мерин Трант из Королевской Стражи и несколько Ланнистеров пытаются схватить её, Сирио расправляется со стражниками с помощью учебного меча и приказывает Арье бежать. Сэр Мерин, закованный в сталь с ног до головы, нападает на Сирио, который кричит, чтобы Арья убегала. Арья находит людей своего отца убитыми. Она убегает из Твердыни, убивая конюха, который пытается остановить её.
Спустя три дня, Сансу приводят к Серсее и Малому Совету. Играя на её желании выйти за Джоффри, они убеждают Сансу написать письма её родственникам, чтобы те склонились перед новым королем. Серсея так же благодарит Сансу за то, что она пришла к ней за несколько дней до этого, рассказав о планах её отца, который хотел разлучить девочку с Джоффри.

За Стеной, возле богорощи, где Джон и Сэм давали свои клятвы, находят тела двух разведчиков. Эти люди исчезли вместе с Бенджеком Старком. Хотя они

умерли уже довольно давно, на их телах нет следов тлена; их доставляют мейстеру Эйемону в Черный Замок. Вернувшись за Стену, братья Дозора узнают о предательстве лорда Старка. Сэр Аллисер Торне начинает издеваться над Джоном, и тот бросается на него, после чего Джона запирают в темнице вместе с Призраком.
Проснувшись ночью, Джон понимает, что в замке что-то не так. Он пытается открыть дверь, но обнаруживает, что она уже открыта, а стражник мертв. Бросившись к апартаментам лорда Мормонта, Джон видит одного из мертвецов, которого они нашли, в действительности оказавшегося умертвием. Нечеловечески сильное умертвие почти убивает Джона, а затем бросается на лорда Мормонта. Джон бросает в него лампу, надеясь, что оно загорится. Умертвие вспыхивает, как факел.
Лорд Мормонт дарит Джону полуторный клинок, именуемый Длинным Когтем, оставшимся ему в память о сыне, Джорахе, который бежал от правосудия лорда Старка. Затем, мейстер Эйемон перевязывает раны Джона. Он рассказывает ему о том, что в Дозоре не бывает людей, которые были бы верны чему-то, кроме своего долга. Он говорит, что его собственные клятвы не раз подвергались испытаниям, открывая Джону, что раньше он был принцем Эйемоном Таргариеном, дядей Безумного Короля.

Вынужденные путешествовать по высокогорьям без охраны, Тирион и Бронн, наемник, который помог ему, вскоре оказываются в окружении дикарей. Тем не менее, им удается спастись благодаря сообразительности Тириона, который обещает им Долину Аррен. Дикари отправляются вместе с карликом в лагерь его отца, расположенный возле Рубинового Брода, не слишком-то доверяя ему. Его отец так же холоден, как и обычно, хотя лорд Тайвин заявляет, что начал войну в ответ на похищение Тириона. Когда дикари начинают требовать обещанные им шелка и сталь, отец и сын убеждают их присоединиться к ним в войне с Роббом Старком и его армией, которая идет на помощь лорду Эддарду и Риверрану.

На первом же приеме у короля Джоффри, Санса видит, как Яноса Слинта награждают за его предательство, благодаря которому он получает рыцарство и Харренол. Сэр Барристан Селми, с другой стороны, лишается своего белого плаща и отправляется на покой. Тем не менее, он отказывается от предложенной ему подачки и покидает город. Вместо него, рыцарем Королевской Стражи становится Пес, Сандор Клиган. Во время приема, Санса обращается к Джоффри, умоляя о милосердии для её отца. Джоффри соглашается разрешить лорду Эддарду одеть черное в том случае, если он признается в своих преступлениях и попросит о милосердии. Тем временем, в темнице, расположенной под Красной Твердыней, Эддард проклинает свою глупость. В отчаянии, он вспоминает великий турнир в Харреноле, во время которого принц Рейегар победил всех своих противников. Проехав мимо своей жены, он положил корону из зимних роз, которая даровалась Королеве Любви и Красоты, на колени Лианне. Затем к нему приходит замаскированный Варис, который рассказывает Эддарду о просьбе Сансы и ответе Джоффри. Эддард отказывается лгать, но Варис дает ему понять, что жизнь Сансы зависит от его “признания”.

Выступив навстречу приближающимся северянам, лорд Тайвин ставит Тириона и его дикарей в авангард, которым командует сэр Грегор Клиган, что, впрочем, очень не нравится Бесу. На следующее утро Тирион узнает о том, северяне совершили ночной мари-бросок для того, чтобы застать Ланнистеров врасплох. Начинается кровавое сражение, но Тириону и половине его дикарей все же удается пережить битву у Зеленого Зубца. Ланнистеры побеждают, и довольный лорд Тайвин собирает своих советников, среди которых оказывается и его сын. Тем не менее, победа оказывается неполной, когда пленники рассказывают о том, что Робб разделил свои силы у Близнецов, обойдя с большей частью своей армии Зеленый Зубец и отправившись к Риверрану.
Там Роббу с помощью хитрости и помощи сэра Бриндена удается заманить Цареубийцу в Шепчущий Лес. Северяне уже ожидают его в засаде, вместе с речными лордами, которые присоединились к Роббу. Робб Старк, которого называют Молодым Волком, проводит успешную атаку. Сам Цареубийца оказывается в плену, в результате чего у Робба появляется возможность снять осаду с Риверрана.

Пережив покушение и добившись обещания Кхала Дрого завоевать Железный Трон для их сына, Дени оказывается в опасной ситуации. Получив рану в битве с враждебным кхалом, Дрого настолько слабеет от заражения раны, что падает с коня. Мирри Маз Дуур, некогда бывшая целительницей и жрицей народа Лазрин, но теперь ставшая рабыней Дейнерис, заявляет, что однажды кровавый маг открыл ей заклинание, способное исцелить Дрого. Она предупреждает, что для того, чтобы заплатить за жизнь, необходима смерть, но Дейнерис не обращает на это внимания.
Мирри Маз Дуур приносит в жертву коня Дрого в специально построенной для этого палатке. Она приказывает Дени оставаться возле шатра, так как смерть заберет каждого, кто осмелится войти туда. Тем не менее, кровные всадники Дрого не верят жрице. Они нападают на Дейнерис, считая, что она специально разрешила *мейеге* наложить её темную магию на кхала. Сэр Джорах и *кхас* Дени, её дотракийские защитники, убивают их. Тем не менее, в результате пережитого потрясения, у Дейнерис начинаются роды. Мормонт приказывает, чтобы её перенесли в палатку, где Мирри накладывает свое заклинание. Дейнерис умоляет его не делать этого, видя странные тени, танцующие вокруг Мирри, но затем теряет сознание, оказавшись внутри.

Арье Старк не удается достичь корабля, который её отец приготовил для неё. Она прячется в трущобах Королевской Гавани, охотясь за голубями и обменивая их на пищу. В один из дней она слышит звон колоколов, который призывает людей в замок, где они должны стать свидетелями признания лорда Старка. Арья присоединяется к толпе, желая вновь увидеть своего отца и молясь, чтобы слухи, которые ходят о нем, оказались неправдой. Она видит, как Эддард признается в своих преступлениях и просит о помиловании, как и просила Санса, но Джоффри нарушает свое обещание и приказывает убить Эддарда. Арья бросается вперед с Иглой в руках. Тем не менее, её успевает схватить Йорен из Ночного Дозора, мимо которого она пробегает. Он затаскивает её в угол, мешая ей увидеть казнь отца, а затем отрезает ей волосы, называя её при этом "мальчиком".

Спустя несколько дней Брану Старку снится сон о том, что он разговаривает с отцом в крипте под Винтерфеллом. Мейстер Лювин пытается объяснить ему, что сны – это только сны. Когда Оша, Дикая-прислужница, упоминает о том, что Дети Леса могли бы многое рассказать мейстеру о снах, Бран приказывает, чтобы его отнесли вниз, в крипту. Там они находят разъяренного Рикона, младшего из Старков, и его наполовину одичавшего лютоволка, Лохматого Песика. Рикон кричит, что прошлой ночью он видел отца в его могиле, и что он вернулся домой. Забрав детей в свои покои, мейстер Лювин пытается успокоить их, рассказав им о Детях Леса. Его рассказ прерывается появлением ворона, которые приносит известия о смерти Лорда Старка.

В гостинице, расположенной возле Рубинового Брода, проводится совет. Лорд Тайвин узнает о пленении Джейме и уничтожении войск, осаждавших Ривeрран, а так же о том, что все это сделал 15-летний Робб Старк. Более того, он узнает о том, что Ренли бежал к Тиреллам, собирающим силы Предела, и женился на дочери лорда Мейса, провозгласив себя королем. Лорд Ренли собирает все силы Хайгардена и Штормового Предела, когда как Станнис стягивает войска к Драконьему Камню. Лорд Тайвин отправляет Тириона ко двору для того, чтобы тот действовал в качестве Десницы и спас королевство от бездарности Джоффри, разрушившего возможный мир с Роббом Старком, казнив его отца, лорда Эддарда.

После попытки бежать со Стены, предотвращенной его друзьями, которые напоминают ему о его долге, Джон беседует с Лордом-Командиром Мормонтом. Мрачные новости о том, что происходит за Стеной, убедили Старого Медведя в том, что Дозор должен отправиться в поход. Разведчики обязаны найти Бена Старка, живого или мертвого, и узнать о том, что происходит среди Диких, собирающихся под знаменами Манса-Разбойника.

В Ривeрране собирается совет лордов Севера и речных земель. В ходе долгих споров, лорды пытаются решить, что делать теперь, когда Эддард мертв, а Ривeрран находится в безопасности. Немногие согласны преклонить колено перед Джоффри, или даже Станнисом или Ренли. В конце концов, они провозглашают Робба Старка Королем Севера, подобно тому, как его предки правили Севером до прихода Владык Драконов.

Проснувшись от ужасного сна, Дени обнаруживает, что она больше не беременна. Ей говорят, что её ребенок был ужасным монстром, который рассыпался в прах. Жизнь её сына была истинной ценой заклинания Мирри, которое спасло только тело Дрого, но не его разум. Тем временем его *халасар* рассыпался по ветру. Мирри заявляет, что это заклинание стало местью Дрого и Дейнерис за страдания её народа. Отправившись к телу Дрого, Дейнерис целый день пытается привести его в себя, но терпит неудачу и, в последний раз поцеловав своего мужа, душит его подушкой.
Бросив Мирри в костер, который она сложила для Дрого, Дейнерис обкладывает тело Дрого драконьими яйцами и поджигает его. Когда костер разгорается, все отступают от него, за исключением Дейнерис, которая входит в него. Пламя взмывает к небу и слышится звук трескающихся яиц. Когда пламя слабеет, сэр Джорах и другие приближаются к костру…и видят Дени, одежда и волосы которой полостью сгорели, но сама она осталась целой и невредимой. Трое

живых драконов спят у неё на груди. Когда дотракийцы бросаются вперед для того, чтобы прикоснуться к ней, впервые за многие столетия ночь снова заполняется музыкой драконов.

Что такое Игра Престолов RPG?

Базовая ролевая система *Игры Престолов*, основанная на правилах d20, очень похожа на другие фэнтезийные системы d20, хотя мы несколько изменили некоторые вещи для того, чтобы они лучше соответствовали миру Вестероса. *Игра Престолов* посвящена событиям одноименной новеллы, являющейся первой книгой в цикле “Песня Льда и Огня”. Она описывает большую часть известной нам истории Вестероса, начиная Эрой Рассвета и заканчивая приходом Таргариенов и воцарением короля Роберта из Дома Баратеон.
С помощью этой книги вы сможете создавать своих собственных восточных и вестеросских персонажей и продолжать приключения, которым положил начало Джордж Р. Р. Мартин. Вы можете действовать параллельно событиям, описанным в его новеллах, и увидеть, как Семь Королевств вступают в войну, или же отправиться в экзотические Свободные Города, где известия о падении и восхождении домов Вестероса ничем не отличается от обычных слухов. Вы даже можете попытаться отыграть персонажей, описанных в романах Джорджа Мартина, и посмотреть на всю эту историю с новой точки зрения.

Что такое ролевая игра?

Для многих людей ролевая игра (RPG) является “взрослой” или “продвинутой” вариацией игр, в которые мы привыкли играть в детстве, а именно “Дом”, “Полицейские и Преступники”, “Монстры и Девушки” или “Войди в Мой Замок”. Каждый игрок отыгрывает того персонажа, которым он хочет быть (соответственно именуемого Игровым Персонажем) и анализирует все игровые события через призму восприятия своего персонажа. Мировозрение и идеалы персонажа могут быть абсолютно отличными от мировозрения и идеалов игрока, хотя с таким же успехом они могут быть практически одинаковыми. Ролевые игры являются не просто настольными играми – их действие происходит в воображении игроков, чему способствуют различные вспомогательные средства, подобные картинкам, фигуркам, картам и другим вещам. Ролевые игры так же можно сравнить с театром импровизаций, где каждый, вовлеченный в ход постановки, реагирует на действия и решения других игроков, но должен делать это с позиции своего персонажа (это называется игрой “в персонажа”). Центром подобных выступлений обычно становятся отношения между персонажами, и именно они оказываются основой ролевого опыта.
Для того чтобы помочь ответить на вопрос “Насколько ограничены способности и таланты моего персонажа?”, ролевые игры используют набор правил, призванный помочь в реализации конфликтов персонажей и определении успешности их действий. Система обычно использует принцип случайных событий (кубики используются для получения случайных чисел, карты – для получения случайных событий) для того, чтобы добавить в игру элемент неожиданности. Для типичного ролевого сценария требуется несколько игроков, а так же один человек, который будет вести игру, и которого называют

Мастером (GM). Игроки рассказывают Мастеру, что их персонажи делают в ходе игрового сценария, и Мастер описывает им результаты их действий. Если Мастер соответствующим образом работает с каждым из игроков, то игровое приключение оказывается интересным и веселым для всех.
Персонажи, которых создают игроки, определяются той разновидностью приключения, которую хочет провести Мастер, и количеством участвующих игроков. Игровая система помогает игрокам обеспечить их персонажей сильными и слабыми сторонами, используя числовые значения для того, чтобы определить их приблизительные возможности. Большая часть оставшихся аспектов личности, подобных биографии, семье, привычкам и интересам не определяется с помощью правил, а индивидуально описывается каждым из игроков в зависимости от его подхода к избранному им персонажу. Игроки могут выбрать себе одного из уже присутствующих в Игре Престолов персонажа (они описаны в Главе 16) или же несколько изменить их для того, чтобы они соответствовали их собственным представлениям об этом герое; кроме того, опытные игроки сами могут создать себе персонажей, которые станут частью Семи Королевств.
Игра Тронов предназначена для игры сессиями. Сессии обычно занимают от 2 до 9 часов и проводятся один или два раза в неделю. Игроки движутся по сюжету приключения, начиная с момента окончания прошлой сессии и продолжая продвижение до тех пор, пока не завершится текущая сессии. За период времени, который может варьироваться от одной до двух сессии, игроки должны выполнить определенное количество заданий для того, чтобы достичь хотя бы временного финала. Этот финал вряд ли ответит на все вопросы или решит все проблемы героев, так как это, скорее всего, будет финал побочной сюжетной линии. Приключение, которое занимает всего одну сессию, называется “однодневным” приключением, причем подобные сценарии чаще всего используются на ролевых конвентах. И, наконец, значительное количество сценариев, в которых принимают участие одни и те же герои, может быть объединено в кампанию. Кампания накладывают на всех игроков достаточно большие обязательства, но наблюдение за развитием персонажей и получением новых способностей и талантов, как, впрочем, и за развитием глобального сюжета, вполне стоит всех этих трудов. Наиболее выдающиеся ролевые кампании могут продолжаться от 5 до 10 лет, но даже та кампания, которая занимает от восьми месяцев до нескольких лет, может считаться необычайно успешной.
В качестве игрока вы управляете действиями вашего персонажа по мере того, как он или она продвигается через неожиданные повороты сюжета с помощью других игровых персонажей. Действия вашего персонажа могут оказывать очень сильное влияние на приключение, но вы должны помнить о том, что каждое ваше действие имеет свои последствия, которые могут принести вашему персонажу немало неприятных минут в ходе следующих сессий. Тем не менее, настоящего отыгрыша можно добиться только с помощью соответствующих действий других игроков, и потому другие персонажи так же очень важны.
Если вы занимаете место Мастера, то ваш вклад в игру оказывается гораздо больше всего, что делают ваши игроки. Вы должны определить место игры, придумать злодеев, конфликты и сюжет приключения, а так же взять на себя отыгрыш всех остальных неигровых персонажей (NPC), с которыми игроки встречаются во время игры. NPC напоминают второстепенных персонажей книги, и могут варьироваться от достаточно обыденных “фоновых” персонажей

до опасных политических противников, угрожающих злодеев и любовников. Если вы собираетесь стать Мастером, то вы должны научиться погружать игроков в глубины своего воображения, ярко и подробно описывая мир, в котором они живут. Кроме того, ваш сюжет должен оставаться гибким для того, чтобы у персонажей оставалась возможность повлиять на него.
Сюжет, являющийся слишком строгим или “линейным” может вызвать у игроков ощущение того, что их персонажи утратили свободу выбора и стали пешками на доске судьбы. Мастер так же должен обладать хорошо развитой фантазией, поставленной речью и умением быстро импровизировать. Вождение требует дополнительного времени и сил, но награда в виде восхищения игроков миром и сюжетом, который вы создали, воистину стоит того.

Игра Тронов d20

Игра Тронов d20 (AGOT d20) использует систему правил, знакомую многим игрокам всего мира. Игроки создают персонажей с шестью Атрибутами, региональной Предысторией (в конце концов, кто может спутать дорнийца с одним из Железных Людей?) и Принадлежностью к Дому (великому, малому или же полным отсутствием принадлежности). Затем игроки выбирают один из классов – существует восемь базовых классов и восемь престижников, представляющих многочисленные профессии Вестероса. По мере того, как персонажи получают опыт, они получают новые уровни в их классах или же могут выбрать себе новый класс для того, чтобы обрести новые способности. Персонажи обладают Навыками, Фитами, Репутацией и Влиянием (все это определяется их классом) и многие из них так же обладают Недостатками.
Для того чтобы играть в *Игру Тронов d20*, вам понадобится бумага и карандаши, а так же несколько видов кубиков — d20, d12, d10, d8, d6 и d4 (которые можно приобрести в любом местном магазине игрушек).

Пример Игры

Следующий диалог представляет собой пример того, как может проходить типичная ролевая сессия d20. В игре принимают участие семеро игроков и Мастер (или GM), Дэв. Перед началом игры, Дэв объясняет игрокам, что они будут играть кампанию Благородных Домов.
Игра начинается за год до событий, описанных в *Игре Престолов*, и все персонажи будут частью Дома Талли, или, по крайней, будут связаны с ним. В этом варианте Вестероса, у Хостера Талли есть младший родич, сэр Кент Талли, который правит небольшим укреплением, которые именуется Твердыней Кента, и расположено на Мысе Орлов.
Дэв предлагает игрокам создать персонажей, у которых уже есть 6 уровень. Он так же предупреждает, что ему хотелось бы сохранить атмосферу, которая присутствовала в книгах цикла. Кроме того, Дэв вводит некоторые ограничения (никаких Восточных Предысторий) и объясняет дополнительные правила (Социального Статуса и Эффективного Уровня Персонажа, Усталости в сражении и максимального количества Бонусных Пунктов, равняющихся 9, за Дефекты). После этого он разрешает им начать создание персонажей.
Примечание: Не во всех случаях, вам удастся собрать такое количество игроков. В данном случае, мы просто хотели показать на этом примере

максимальное количество различных возможностей, которыми могут обладать те или иные герои. Кроме того, этот пример достаточно неплохо демонстрирует социальное взаимодействие между персонажами и отыгрыш, не зацикливаясь при этом на правилах.
Дилан создает Брендала Талли, молодого аристократа, который является сыном сэра Кента. Его Социальный Статус равен 4 (член великого дома), и он является Аристократом 3-его уровня (его Социальный Статус дает ему три дополнительных уровня).
Элио решает отыграть Рэна Тирелла, юного аристократа, которого воспитал сэр Кент. Его Социальный Статус так же равен 4, и он является Аристократом 3-его уровня. Он мечтает о рыцарстве.
Линда создает Морган Сноу, незаконорожденную дочь одного из северных лордов. Будучи беспокойной и непослушной с самого детства, она, в конце концов, избрала жизнь, полную сражений и поединков. Она служит сэру Кенту в качестве воина. Её Социальный Статус равен 1 (что не влияет на её уровень) и она является Наемником 6-ого уровня.
Поль отыгрывает Хельдана, который принадлежит к Дому Фрейев. Хельдан закончил обучение в Цитадели, и теперь является полноправным мейстером, которого направили к сэру Кенту в качестве советчика. Его Социальный Статус равен 2 (что дает ему один дополнительный уровень) и он является Мейстером 5-ого уровня.
Мэтт создает Себастьяна, местного мальчишку, который получил обучение при дворе сэра Кента и стал верным членом его стражи. Так как он является обычным мечником, Себастьян обладает Социальным Статусом, равным 1 (что никак не влияет на его уровень). Кроме того, как только Себастьян станет Всадником достаточно высокого уровня, он может стать Рыцарем. Мэтт и Дэв решиаю, что недавно Себастьян спас жену сэра Кента от дорожных грабителей и за это сэр Кент произвел его в рыцари. Сэр Себастьян является Всадником 4-ого уровня/Рыцарем 2-ого уровня.
Трой создает Кардейна, представителя низкорослого народца, который услышал зов Семи, встретив нищенствующего брата, и отправился учиться Вере. Теперь он стал преуспевающим септоном, который служит сэру Кенту. Его Социальный Статус равен 1 (что не влияет на его уровень) и он является Септоном 6-ого уровня.
И, наконец, Робин создает Лаурэль, еще одну представительницу низкорослого народца. Она выросла в этой земле и провела юность, служа сэру Кенту в качестве охотника и следопыта. Её Социальный Статус равен 1 (что не влияет на её уровень) и она является мультиклассовым персонажем - Охотником 3-ого уровня/Плутом 3-его уровня.
На первой сессии, Дэв дает игрокам общую историю Твердыни Кента, самого сэра Кента и его домочадцев. В начале игры он разрешает игрокам самим описать места и ситуации, в которых они начинают игру, внимательно слушая то, что они говорят для того, чтобы с помощью полученной информации включить их в будущую историю.
Дэв: Это был год Высокого Лета, начало 9-ого года. Все вы принадлежите к домочадцам сэра Кента и проживаете в Твердыне Кента, которая раскинулась на Мысе Орлов над Заливом Железного Человека. Я хотел бы, что бы сами описали места, в которых находятся ваши персонажи. Представьте себе, что вы открываете новую книгу, или же готовитесь посмотреть новый фильм, и пускай наша история начнется… (Робину) Лаурэль, где ты, и что ты делаешь?

Робин: (Лаурэль) Я нахожусь за пределами Твердыни, приблизительно в одном дне пути от неё. Одной из моих обязанностей является регулярное наблюдение за рыбацкими деревнями и сбор информации о морских грабителях. (Дэву) Сколько было атак в последнее время?
Дэв: Ну, не так уж много. Последние два года были довольно мирными – нет, конечно же, время от времени происходили стычки, а один или два раза случались нападения и даже убийства, но с того момента, как сэр Кент с небольшим отрядом заманил в ловушку и перебил бандитов Красного Джека, на прибрежные селения никто не нападал.
Робин: (Лаурэль) Отлично. Потому я просто еду на своем легком боевом коне, возможно, с парой других разведчиков, хотя большую часть времени мы действуем независимо друг от друга.
Дэв: Хорошо. (Трою) Кардейн, где ты находишься, и что ты делаешь?
Трой: Ну, мы с Мэттом обсудили это во время генережки персонажей и решили, что пока сэр Кент производил его в рыцари, Кардейн занимался всеми остальными деталями церемониями – помазанием Семи и так далее.
Дэв: Прекрасно, ничего не имею против.
Трой: И потому, если церемония только что-то закончилась, или как раз заканчивается, то Кардейн сейчас находится в септе с Себастьяном…уже сэром Себастьяном и благословляет его.
Дэв: Мэтт, ты согласен с этим?
Мэтт: Да, вполне. Сэр Себастьян сейчас одет в грубую, шерстяную рубаху и стоит босиком на полу септы. Он воспринимает все это очень серьезно, и считает огромной честью то, что ему помогает сам септон Кардейн.
Дэв: Хорошо, с этим закончили. Поль, где находится мейстер Хельдан, и что он делает?
Поль: (Хельдан) Просматриваю отчеты и послания для лорда. Мне пришлось взять на себя некоторые обязанности стюарта потому, что я хорошо себя зарекомендовал за последний год, и, кроме того, стюарт недавно сломал ногу, неудачно упав с лошади.
Трой: Как ... удобно.
Дилан: Теперь я знаю, за кем мы должны следить!
Поль: (сухо) Что ты имеешь в виду?
Дэв: Хорошо. Вы все можете несколько оживить начальные сцены – добавив определенные детали к миру, который вас окружает. Если они будут противоречить истории, то я осторожно поправлю это. Или не совсем осторожно. Линда, где находится Морган, и что она делает?
Линда: А можно я еще пока подумаю, и ты сначала разберешься с оставшимися двумя?
Дэв: (поворачиваясь к Элио). Элио, где Рэн и...
Элио: ... и что он делает! (смеется) Рэн во дворе и занимается довольно обыденным делом. Каждый день, он проводит несколько часов со стражниками, тренируясь и участвуя в учебных поединках... (Дилану) Брендал, сразимся?
Дилан: (Брендал) Конечно же, презренный! Клянусь Семью, сейчас я тебя отделаю!
Дэв: Вы находитесь во дворе, радостно звеня затупленными мечами. Пока что небольшое преимущество у Рэна, но все может измениться в любую секунду. Линда, у тебя появились какие-то идеи?
Линда: Да, и не одна. (Морган) Я наблюдаю за тем, как двое мальчишек играют во дворе, стоя на нижнем балконе. Время от времени, я издаю свист или что-то

насмешливо кричу то одному, то второму – в любом случае, им оказывается тот, кто проигрывает.
Дэв: Хорошо.
Элио: (Рэн) Морган, может, хватит смеяться? Легко хихикать, сидя в безопасности на балконе.
Дилан: (Брендал) Я согласен. Если ты такая умная, то сама бы взялась за меч.
Линда: Да что ты говоришь. (Морган) Я быстро сбегают по лестнице, и беру меч и щит со стойки для снаряжения.
Дэв: Хорошо. Как ты атакуешь? И кого?
Линда: Обоих! Я собираюсь быстро напасть и не дать им времени на защиту. Я собираюсь быстро сбить с ног одного из них, или хотя бы заставить его уронить меч, а потом заняться другим.
Дэв: Так, ребята, сейчас вы будете бросать кубики (Линда, Дилан и Элио делают броски Инициативы, а затем действуют по очереди, при необходимости делая броски защиты и атаки. Неудивительно, что Морган полностью превосходит своих противников, что и констатирует Мастер). Спустя несколько минут, наполненных молниеносными ударами Морган и гораздо более неуклюжими атаками и блоками двух юношей, оба бойца оказываются изрядно избитыми и побежденными. (Смех). Тем временем, Поль, в твою башню прилетел ворон.
Поль: (Хельдан) Я присматриваюсь к нему. У него на ноге случайно нет послания?
Дэв: Похоже, что есть, но когда ты приближаешься к нему, он начинает яростно каркать и отпрыгивает в сторону. Ты видишь на одном из его крыльев засохшую кровь.
Поль: (Хельдан) Я оставляю его на несколько минут для того, чтобы он успокоился, хотя продолжают наблюдать за ним издалека. Затем, я наклоняюсь над ящичком с зерном, беру горсть и медленно, очень медленно, начинаю приближаться к птице.
Дэв: Он с недоверием смотрит на тебя, но как только ты оказываешься в радиусе нескольких футов, ворон начинает бешено бить крыльями! Он пытается взлететь, но это ему не удается и он падает на пол.
Поль: (Хельдан) Я разбрасываю между нами зерно, а затем отхожу. Сейчас я хочу найти пару толстых, кожаных рукавиц. Хельдан уже привык обращаться с воронами, и потому он вполне может отвлечь его, а потом быстро и осторожно схватить.
Дэв: Хороший план. Птица клюет зерна, так как очевидно, что она очень голодна. Тем временем, мейстер Хельдан хватает её рукавицами. Ворон несколько секунд бьется в твоих руках, но затем затихает.
Поль: (Хельдан) Крепко держу его. Одновременно с этим забираю послание.
Дэв: На нем печать с двумя скрещенными косами.
Поль: (Хельдан) Я узнаю её? У меня высокий Навык – я должен знать, что это такое, если, конечно же, печать не слишком редкая.
Дэв: Нет, почему же. Спустя мгновение ты вспоминаешь, что это знак лорда Родрика Харло из Харло, Лорда Десяти Башен, которого так же называют Читателем.
Поль: (Хельдан) Ломаю печать, что там?
Дэв: Язык, на котором написано послание, заставляет тебя на мгновение задуматься, но потом ты понимаешь, что это какой-то код. Похоже, что это древний морской язык.

Поль: Хельдан может расшифровать записку? У меня в квенте прописан сбор морских легенд и сказаний, да и просто информации о море.
Дэв: Конечно. (Передает Полю записку) Вот. А тем временем...(оборачивается к Трою и Мэтту).Септон Кардейн наблюдал за твоим бодрствованием, Себастьян. Ты постился и возносил молитвы Семи на протяжении целой ночи и целого дня. Когда солнце опускается за горизонт, появляется сэр Кент.
Трой: (Кардейн) Пускай Семеро благословят вас, сэр Кент.
Дэв: (сэр Кент) Дорогой Кардейн, как себя чувствует наш юный воин?
Трой: (Кардейн) Очень хорошо. Он очень строго отнесся к посту и молитвам, и получил благословение Семи за свое чистое сердце и благородный дух.
Дэв: Сэр Кент достает свой меч и становится над Себастьяном. (Сэр Кент) Себастьян, клянешься ли ты почитать Семерых, защищать во имя Отца, оберегать во имя Матери, сражаться во имя Воина, строить во имя Кузнеца, приносить радость во имя Девы и направлять во имя Старухи?
Мэтт: (Себастьян) Я клянусь повиноваться Семерым. Их учение будет направлять меня во всех моих поступках.
Дэв: (сэр Кент) Тогда я обязываю тебя защищать слабых, невинных, бессильных, служить мне верно, как своему собственному лорду, и защищать королевство всеми твоими силами. Встать, сэр Себастьян.
Мэтт: (Себастьян) Он поднимается с легкой дрожью в ногах от долгого стояния на коленях и поста. Но он слишком горд и счастлив для того, чтобы демонстрировать слабость.
Поль: Могу ли я встретиться с сэром Кентом?
Дэв: Конечно. Септон Кардейн и сэр Кент помогают сэру Себастьяну подняться на ноги, когда в септе появляется мейстер Хелдан, который, похоже, чем-то взволнован.
Поль: (Хельдан) Милорд, прошу простить меня. Прилетела птица…с Железных Островов.
Дэв: (сэр Кент) Хорошо, мейстер, мы поговорим об этом в моей комнате.
Поль: (Хельдан) Сэр, прошу просить меня, но…я думаю, что септон Кардейн так же должен услышать это. И, возможно, сэр Себастьян так же.
Дэв: Кент что-то проворчал. (Сэр Кент) Хорошо, мейстер, говорите.
Поль: Хельдан разворачивает послание, но он уже запомнил его суть. (Хельдан). Оно написано лордом Родриком из Харло. Он предупреждает о том, что пиратский корабль, Морской Камень, на котором находится команда жестоких разбойников, был изгнан с Железных Островов за поклонение богам, которые гораздо старше и ужаснее даже самого Утонувшего Бога Железных Людей.
Трой: (Кардейн) Ужаснее Утонувшего Бога? Мне сложно в это поверить.
Дэв: (сэр Кент) Есть ли какая-то информация о том, куда они могут направляться?
Поль: (Хельдан) Лорд Родрик подозревает, что это могут быть прибрежные селения, подобные Глубокой Бухте или Счастливой Гавани.
Мэтт: (Себастьян) Счастливая Бухта? Но это же мой дом!
Дэв: (сэр Кент) М-да. Хммм…Себастьян, найти моего сына, Брендала и приведи его, Рэна и Морган в зал для приемов. Септон, мейстер, идемте со мной. (Оборачиваясь к Робин). Тем временем, несколько ранее…Ага. Лаурэль ехала в течении нескольких дней, и должна была добраться до Твердыни Кента еще до вечера. Тем не менее, в последней рыбацкой деревушке, через которую она проезжала, рыбаки нашли утопленника. Увидев знак лорда, нашитый на твоем

камзол, они попросили тебя осмотреть тело, так как оно какое-то “странное”. Мы отыграем эту сцену для целесообразности.
Робин: Хм... Ну ладно. (Лаурэль) Я говорю рыбакам, чтобы они показали мне тело, спрашивая, не знают ли они этого мужчину. И вообще, что с ним такого странного?
Дэв: Они говорят, что не знают его – это селение, состоящее всего из двух десятков семей, и они хорошо знают друг друга. Тем временем, тебя приводят к телу, которое лежит на каменистом пляже. Мертвец покрыт яркими синими и красными пятнами, напоминающими цветную чешую. Кроме того, его ноги запутаны водорослями.
Робин: Лаурэль начинает осматривать тело. Она действует осторожно, предусмотрительно надев перчатки. Она знает, как обращаться с мертвыми телами, хотя, скорее всего, никогда раньше не проводила подобного расследования. Она занимается этим достаточно долго.
Дэв: Ты обнаруживаешь, что водоросли намотаны на его ноги не случайно, а наоборот – несчастный связан ими. Ты не находишь никаких других знаков, за исключением красных и синих пятен – тело обнажено, и повсюду разбросаны эти пятна, хотя и в совершенно случайном порядке. Тебе кажется, что ты не видишь больше ничего странного, пока…ты не открываешь его рот. И не обнаруживаешь у него что-то под языком. Кажется, что это древняя, железная монета, которая сильно разъедена коррозией, и на которой виднеется изображение кресла или трона…

История Фэнтези

Написанная Джейсоном Дьюраллом

Игра Престолов, первая книга “Песни Льда и Огня” Джорджа Р.Р. Мартина является одной из наиболее популярных фэнтезийных новелл всех времен и народов. Для того чтобы лучше осознать всю величину вклада, сделанного Мартином в развитие фэнтези, необходимо сначала разобраться в общих традициях фэнтезийной литературы.

Определение фэнтезийной истории

Фэнтези является самым старым литературным жанром. Многие из уцелевших литературных произведений прошлых веков, которые дошли до нас, принадлежат именно к жанру фэнтези. Там прослеживаются элементы сверхъестественного, действуют отважные герои, ужасные монстры, и встречаются упоминания об иных мирах. Хотя мифы, фольклор, легенды и история, бесспорно, оказывали влияние на фэнтезийную литературу, фэнтези само по себе является уникальным. В большинстве своем, его отличает наличие фантастических персонажей, магии и сверхъестественного, а так же упоминание “иного мира”. Не в каждой фэнтезийной истории присутствуют все три компонента, но как минимум один из них необходим для того, чтобы мы могли назвать то или иное произведение фэнтезийным.

Фантастические персонажи

Персонажи фэнтезийных историй могут быть очень и очень различными, но обычно герой или героиня обладают чем-то, что выделяет их среди всех остальных людей. Это может быть врожденная сила, природный дар или необычайное благородство, которое отличает их от окружающих. Большую часть главных героев в фэнтезийных историях можно отнести к одной из трех групп: обычные, героические и эпические. Обычные персонажи лишены каких-либо великих умений, бойцовских способностей или сверхъестественных сил, и часто являются обычными людьми, которые внезапно оказались в сказке. Героические персонажи отличаются от обычных людей неким талантом или способностью, которые дают им недоступные другим возможности. Эпическим персонажам уготована великая судьба, они могут обладать божественным происхождением, и часто владеют просто невообразимыми силами и способностями. Все эти персонажи сталкиваются со схожими проблемами и противниками, хотя именно их способности определяют степень сложности препятствий, которые им необходимо преодолеть.

Магия и Сверхъестественное

Независимо от того, является ли она высоким волшебством, ритуальной магией, незаметными особенностями земли, древними проклятьями или словами силы, которые преображают мир, магия является ключевым элементом фэнтези. Она может быть явной, как в случае с волшебниками, метающими друг в друга молнии, или же едва заметной, управляя миром и событиями с помощью сил, которые кажутся вполне естественными. Магия так же может быть божественной: к этой категории относятся силы богов или сверхъестественных существ, и демонстрации божественной силы в виде чудес или божественного гнева.
Магические артефакты присутствуют в фэнтезийных историях в форме легендарных древностей, мистических талисманов, зачарованного оружия или доспехов, магических книг и свитков, или даже колец силы. Многие мифологические герои владели подобным оружием, и фэнтезийные истории продолжают эту традицию. Обладание подобным артефактом обычно подразумевает то, что у героя есть право владеть им. Это может быть право рождения или предназначения, хотя герой может обрести его, пройдя некое испытание. Некоторые фэнтезийные истории полностью преображают данную традицию, наделяя протагониста магическим предметом, которого он “не заслуживает”, и, описывая последствия, вызванные подобным несоответствием.
В фэнтези всегда присутствует множество поразительных существ; среди них встречаются монструозные разновидности реальных зверей, мифологические звери, которые обретают плоть и кровь, существа, созданные с помощью магии, и даже порождения иных миров, чуждые нашему миру. Некоторые фэнтезийные истории описывают этих существ достаточно натуралистично, делая их частью существующей реальности; другие поджанры подчеркивают их необычность для того, чтобы продемонстрировать то, что данный мир является абсолютно иным, и что в нем действуют абсолютно другие природные законы.

Иной Мир

Важной особенностью любой фэнтезийной истории является то, что она разворачивается в другом мире. Это не обязательно должен быть абсолютно

иной мир, но он должен вызывать ощущение другой вселенной, в которой вполне могут происходить фантастические вещи. Это очень важный элемент в вызове у читателей *отсрочки неверия* (suspension of disbelief) (состояния, в котором они воспринимают фантастические элементы истории, как реальные) Это не значит, что читатель должен всем сердцем уверовать в эти миры, но он не должен подвергать их существование сомнению на протяжении истории. Ниже приведены основные разновидности иных миров фэнтези.

Исторические миры

Эти миры очень похожи на наш собственный, хотя некоторые люди верят, что сверхъестественное и магия существуют до сих пор. В этих историях магия не оказывает какого-либо значительного или важного влияния на мир, не считая аспекта веры. Мир утратил веру, и тех, кто верит в существовании магии, считают душевнобольными или обманутыми. Действие подобных историй может происходить в наши дни, когда все основные элементы фэнтези оказываются иллюзорными или воображаемыми.

Магические миры

Эти миры отличаются от нашего собственного тем, что магия здесь является реальностью. Боги, демоны и монстры существуют здесь, как, впрочем, и все остальные существа, способные использовать магию, как тайно, так и открыто. Во всем остальном, эти миры очень похожи на наш. К этой категории относится городская фэнтези и истории, которые разворачиваются в современном мире, противопоставляя цивилизации “магическую” природу.

Альтернативные миры

В этих мирах силы магии воздействовали на определенные события и породили места, которые напоминают наш собственный мир, но при этом довольно сильно от него отличаются. Здесь магия может быть вполне распространенной, и существовать бок о бок с элементами культуры реального мира, историческими фигурами и социальными силами. В альтернативных мирах очень часто встречаются ситуации, когда какое-то очень важное событие произошло не так, как в нашем мире. С этого ключевого момента начинается новый виток развития истории, что приводит к соответствующим изменениям в окружающем мире. Подобные варианты достаточно распространены в научной фантастике, и встречаются в фэнтези довольно редко.

Внешние миры

Эти миры признают существование нашего собственного мира, и часто считают его достаточно привычной нормой, существуя параллельно с ним, внутри его или же где-то за его пределами. Это может быть какая-то часть большого мира, например крошечный мирок, находящийся в бутылке, или воплощенный в произведении искусства. Это могут быть миры снов, небес или преисподних, мистические королевства, населенные богами и их слугами, или идиллические

миры, которые были лишены долгой и кровавой истории нашего собственного мира.
Переходы между реальным миром и внешним миром обычно весьма немногочисленны и, кроме того, представляют определенную сложность для мироходцев. Они могут быть открыты только для определенных людей, которые обладают соответствующим предназначением, кровью или просто чистым сердцем. Иногда странники могут попасть во внешний мир просто из-за нелепой случайности (или же кто-то может перейти из внешнего мира в наш, тем самым, уведомив кого-то в обычном мире о существовании королевства фантазии и магии). Истории, посвященные внешним мирам, очень часто напоминают фэнтезийные дневники, в которых описывается путешествие главных героев в новые земли, их исследование, различные приключения и возвращение домой с новыми познаниями и опытом. Большая часть детской фэнтези относится именно к этой категории.

Выдуманные миры

Это наиболее многочисленные фэнтезийные миры: они являются уникальными и не имеют какой-либо связи с нашим миром (или же эта связь очень незначительная). Там существуют расы и существа, которым нет места в нашем мире, а магия практически всегда действует. Большая часть этих миров обладает богатой историей и культурой, собственным языком и сказаниями, которые упоминаются в историях, посвященных им, для того, чтобы убедить читателей в их “реальности” и том, что там присутствуют живые культуры и существа. Для этих миров часто рисуются карты, и значительное внимание уделяется историям, генеалогиям, культурам и другим элементам, которые должны полностью поглотить внимание читателя. Выдуманные миры являются наиболее популярной формой фэнтезийных миров, и они достаточно часто подвергаются повторному использованию авторами. Читатели очень часто так привязываются к тому или иному миру, что буквально срастаются с главным героем. Авторы обычно не хотят просто так расставаться с мирами, в которые они вложили столько труда и энергии. Выдуманные миры являются наиболее подходящими мирами для развития новых сюжетов, принадлежащих уже другим авторам.

Фэнтези против Научной Фантастики и Ужасов

Очевидно, что к каждому жанру относится множество различных стилей и поджанров. Фэнтези очень сложно отделить от ужасов и научной фантастики, так как многие элементы фэнтезийных историй (персонажи, сверхъестественные события и существа, а так же иной мир) так же присущи и этим жанрам. В знаменитой аксиоме Артура Кларка говорится “Любая технология, находящаяся на высоком уровне своего развития, практически неотличима от магии”, и действительно многие произведения из жанра научной фантастики практически ничем не отличаются от фэнтези. К примеру, фильмы из цикла “Звездные Войны” в действительности не являются научной фантастикой (во всяком случае, не полностью); они связаны с отважными героями, прекрасными принцессами, злыми военачальниками, магическими мечами, мистическими воинами и семейными предназначениями. Именно

потому в качестве начала были избраны слова “Давным-давно, в одной далекой галактике…...”.
Схожим образом, большая часть классических ужастиков наполнена фэнтезийными элементами, а именно находчивыми героями, древними проклятьями, магическими событиями и сверхъестественными злодеями. История вервольфа непосредственно связана с проклятьем цыганки, а вампиры и мумии являются сверхъестественными злодеями, которые так же обречены. С другой стороны, монстр Франкенштейна в сущности своей относится к научно фантастике, что прослеживается на примере его попыток понять все необычные происшествия и объяснить то, почему они происходят. Гибридов фэнтези, ужасов и научной фантастики очень и очень много. Наиболее распространенные фэнтезийные гибриды описаны ниже.

Готическая фэнтези

Это один из самых старых фэнтезийных жанров, основы которого заложил *Замок Отранто (The Castle of Otranto)* Горация Уолпола (1764). Готическая фэнтези является трагичной, и обычно завершается физической и/или психологической гибелью главного героя. Её действие часто разворачивается в мрачном замке или особняке, который не обеспечивает какого-либо комфорта и не дает возможности укрыться от безрадостной действительности. Главный герой обычно проклят судьбой или хранит в себе какую-то мрачную тайну, обычно связанную с прошлым его семьи. Сюжет обычно состоит в постепенном раскрытии мрачных тайн, что приводит к гибели главного героя.

Фэнтези Ужасов

Черта между фэнтези ужасов и сверхъестественным романом является настолько тонкой, что они практически являются одним и тем же жанром. В сущности своей, фэнтези ужасов является страшной историей, которая использует сверхъестественные (фантастические) элементы для того, чтобы вызывать у читателя страх. Люди всегда испытывали чувство страха перед тем, что скрывается за гранью, и фэнтези ужасов вызывает на свет кошмары, которые ранее скрывались в глубинах мифов, фольклора или воображения. Действие фэнтези ужасов практически всегда разворачивается в реальном мире, хотя при этом присутствуют определенные элементы сверхъестественного, которые обычно представляют опасность для существующего равновесия. Иногда этот жанр называют “темной фэнтези”, хотя темная фэнтези, скорее, является отдельным жанром, действие которого разворачивается в мрачном и безрадостном мире, где главного героя ожидает роковой исход.

Научная фэнтези

Будучи комбинацией научной фантастики и фэнтези, этот поджанр зародился еще на рассвете фэнтези в 17 столетии, когда научные изобретения использовались в качестве оправдания фантастических событий и вещей, встречающихся в книгах. В научной фэнтези, персонажи часто перемещаются в фантастические миры с помощью квазинаучных средств, подобных космическим кораблям, математическим формам, странным формам

гибернации, перемещениям, происходящим с помощью газов или радиации и других, в равной степени воображаемых (и часто научно неправдоподобных) средств. Миры и культуры в научной фэнтези отличаются высоким уровнем технического развития, который существует параллельно с древними и квазисредневековыми культурами. Чужие могут заменить эльфов и дворфов, как, впрочем, и другие разновидности живых существ. Еще одним названием этого поджанра является “планетарная романтика”.

Футуристическая фэнтези

Еще одной смесью жанров научной фантастики и фэнтези является футуристическое фэнтези, действие которого разворачивается в пост-апокалиптичном или невообразимо далеком подобии нашего собственного мира, где магия и сверхъестественные возможности обладают силой, а цивилизация опустилась на древний уровень развития культуры и техники. Предметы или аспекты современной культуры часто выступают в роли артефактов, тем самым еще раз указывая на возраст мира и помогая читателю ориентироваться в происходящем.

Корни Фэнтези

В древние времена, когда мифология и религия все еще были тесно переплетены друг с другом, рассказчики в равной степени развлекали и обучали своих слушателей, используя слова для того, чтобы увековечивать деяния своих легендарных прародителей или богов, наблюдающих за жизнью людей. Эпос был основной разновидностью литературы, и складывался в стихотворной форме, непосредственно связанной с устной традицией повествования. Короли и крестьяне слушали одни и те же истории о героях прошлого. Постепенно истории преувеличивались, детали изменялись для того, чтобы удовлетворить публику, и во многих случаях некоторые рассказы объединялись, создавая основу других историей. Большая часть эпосов в наши дни уже утеряна, но несколько значительных мифических или культурных историй о героях пережили многовековое влияние западной литературы и легли в основу нынешней фэнтези.
Первый великим эпосом, известным нам, является история о короле-герое Гильгамеше, которая была записана на глиняных табличках свыше 4000 лет назад шумерским жрецом Син-лекве-уннини. Гильгамеш был королем-героем Урука (расположенного не территории нынешнего Ирака). Эпос о Гильгамеше существовал еще задолго до появления Ветхого Завета. В нем описаны приключения короля-героя, который отчасти обладает божественной природой, сражается с богами и сверхъестественными монстрами, которые угрожают его городу, и совершает путешествие в поисках тайны бессмертия. Его приключения так же нашли свое отражение в более поздних греческих и еврейских легендах.
По хронологии, следующими великими эпосами являются греческие, а именно, *Одиссея (Odyssey)* и *Илиада (Iliad)*. *Одиссея*, написанная около 900 года до н.э. греческим поэтом и рассказчиком Гомером, описывает жизнь великого героя Одиссея, который скитается по древнему миру, пытаясь вернуться домой после Троянской Войны. На протяжении всего своего пути, он сталкивается с

ужасными монстрами, самыми разнообразными приключениями, а так же некоторыми богами и другими божественными существами. Современные исследователи сходятся на том, что в действительности эта история представляет собой набор легенд и сказаний других стран и культур, объединенных одним героем, Одиссеем (который, скорее всего, является выдуманным персонажем). Несмотря на это, *Одиссея* остается важной вехой в истории развития фэнтези, что объясняется её исторической важностью и обширностью.

Илиада, автором которой так же считается Гомер, описывает последние несколько дней Троянской Войны. Разделенная на 24 части и написанная гекзаметром, эта история посвящена деяниям греческих и троянских героев во время сражения и после него. В этой великой истории сражений и предательств принимают участие боги, короли, королевы и герои.

События Троянской Войны происходили приблизительно за три века до Гомера, и, несомненно, большая часть *Илиады* является выдуманной. Кроме того, до сих пор продолжаются споры относительно того, был ли Гомер единственным автором *Илиады*, и вообще имел ли он какое-то отношение к её написанию. Как бы то ни было, *Илиада* остается одним из наиболее выдающихся эпических произведений, посвященных войне.

Чтобы ни в чем не уступать своим греческим предшественникам, римляне так же сделали свой вклад в эпическую литературу, создав *Энеиду (Aeneid)*, 12-томную эпическую поэму Вергилия (опубликованную в год его смерти, а именно 19 до н.э). Она описывает события, связанные с Троянской Войной и другими эпическими моментами в истории Греции, а так же прослеживает происхождение нынешнего римского императора до его отдаленных, божественных предков, а точнее Энея, который был принцем Трои и сыном Венеры.

Другой великий эпос римского времени оказался еще более фантастичным. *Метаморфозы (Metamorphoses)* (точное время написания неизвестно), написанные Публием Овидием Назоном (43 до н.э. – 17 н.э.), или, как его называют сейчас, просто Овидием, представляют собой 15-томное эпическое произведение, описывающее сотворение и историю мира с позиции римской мифологии. *Метаморфозы* остаются одним из лучших и наиболее полных источников по мифологии этого периода, и, кроме того, они так же вызывали вдохновение многих писателей и драматургов Ренессанса, включая великого Шекспира.

Тень *Беовульфа (Beowulf)* лежит на всей английской литературе, а не только на тех произведениях, которые принадлежат к жанру фэнтези. *Беовульф*, являющийся манускриптом неизвестного происхождения, который датируется 8 веком, представляет собой самое древнее английское литературное произведение. Будучи смесью северных мифов и тевтонской истории, *Беовульф* рассказывает о геатском короле Беовульфе и его подвигах, которые состояли в том, что он убил тролля, его мать и дракона. Это захватывающая истории, описывающая жестокие сражения и затрагивающая вопросы чести, ответственности и фаталистического героизма. Существует очень много переводов и исследований Беовульфа; из них стоит отметить перевод на современный язык Дж. Р. Р. Толкиеном, который так же написал по нему лекцию, и недавнюю адаптацию этого произведения ирландским поэтом Сеамусом Хейни.

Из Исландии происходят два произведения, которые известны под общим названием *Эдды*: *Старшая Эдда (Poetic Edda)* (составленная между 9-ым и 12-ым веками) и *Младшая Эдда (Prose Edda)* (появившаяся в начале 13 столетия). *Старшая Эдда* состоит из 34 поэм, посвященных богам и героям северной мифологии и фольклора. *Младшая Эдда* состоит из трех частей: первая из них посвящена мифологическому сотворению мира богами, вторая описывает саму северную поэзию, а третья анализирует метричность поэзии.

Автор *Старшей Эдды* неизвестен, тогда как с написанием *Младшей Эдды* обычно связывают исландского историка, поэта и юриста, Снорри Стурлусона (1178-1241). Обе Эдды (как, впрочем, и несколько других саг, дошедших до наших дней) являются лучшим источником информации относительно всего, что связано с северной мифологией и фольклором. Они переводились и жадно изучались многими основателями жанра фэнтези, подобными лорду Дунсани, И.Р. Эддисону и Дж. Р. Р. Толкиену.

Аналогом *Эдд* в немецкой литературе является эпическая поэма *Нибелунгенлиед (Nibelungenlied)*, написанная в конце 12 века. Этот 4-томный поэтический цикл заимствует персонажей и богов из *Старшей Эдды* и *Саги о Вольсунгах (Volsunga Saga)*. Это героическая история, посвященная Зигфриду, в которой меньше сверхъестественных элементов, чем в уже упомянутых произведениях. *Нибелунгенлиед* вдохновил немецкого композитора Рихарда Вагнера (1813-1883) на написание *Der Ring des Nibelungen* (или *Кольца Нибелунгов*, 1869-76). Это опера, состоящая из четырех частей, посвященная богам, смертным героям и концу мира, через которую красной нитью проходит история проклятого золота, которого домогается злобный карлик. *Нибелунгенлиед* оказал значительное влияние на современную фэнтезийную литературу, отчасти вдохновив Дж. Р. Р. Толкиена на создание “Властелина Колец”, наиболее выдающегося фэнтезийного произведения 20 столетия.

Данте Алигери (1265-1321) был автором *Божественной Комедии (The Divine Comedy)*, которая считается величайшей эпической поэмой в итальянской литературе и одним из наиболее значительных мировых произведений. Она описывает путешествие через ад, чистилище и, наконец, рай, проводником в котором выступает древний поэт Вергилий. Образы, использованные для того, чтобы изобразить девять кругов ада, являются одними из наиболее живых во всей мировой литературе, и считается, что именно *Божественная Комедия* стала основой для *Утраченного Рая* Мильтона.

По важности для английской литературы с *Беовульфом* может поспорить *Смерть Артура (Le Morte D’Arthur)* (1469), написанная сэром Томасом Мэлори (1408-1471) и составленная Вильямом Сакстоном (1422-1491). Состоящая из восьми отдельных романов, *Смерть Артура* обращается к самым различным источникам для того, чтобы предоставить читателям все подробности легенды о Короле Артуре. Хотя Артур всегда был популярной фигурой в историях и песнях Западной Европы, у историй и романсов, связанных с его именем, не было никакой связи. Именно Мэлори решился объединить их, создав артурианскую легенду в таком виде, в каком она дошла до нас. Его произведение оказало очень большое влияние на последующих авторов, подобных Эдмунду Спенсеру, написавшему *Королеву Фей* и Альфреду Теннисону, автору *Королевских Идиллий*.

Хотя благодаря книгам, фильмам и другим источникам, английский народный герой, Робин Гуд, известен во всем мире, он никогда не связывался с каким-то одним произведением. Образ Робин Гуда, преступника и грабителя, основан на

истории объявленного вне закона графа Локсли, что в графстве Ноттингем, который родился в 1160. Истории, баллады, поэмы, постановки и другие произведения, посвященные Робин Гуду, всегда были очень многочисленны, причем наиболее ранней из них была известная поэтическая аллегория *Piers Plowman* (1377). Самым выдающимся сочинением о Робин Гуде считается почти эпическая поэма, которая называется *A Lytell Geste of Robyn Hode* (1510). Робин Гуд воплощает в себе популярный архетип благородного разбойника, который восстает против несправедливого лорда.

Окружающий Мир

Хотя история фэнтези может показаться европоцентричной, существует очень много не-европейских мифологических и фэнтезийных эпических историй. Некоторые из них гораздо старше и значительнее европейских текстов, хотя их влияние на фэнтезийный жанр было достаточно ограниченным из-за языкового барьера и того, что западное общество получило к ним доступ относительно недавно.

Две великих эпических поэмы Индии, *Махабхарату (Mahabharata)* (написанная до 600 года нашей эры) и *Рамаяну (Ramayana)* (созданная около 500 года после Рождества Христова) вполне можно назвать воплощениями всей этой культуры и сопутствующего ей мифологического цикла. *Бхагавадгита (Bhagavadgita)*, одна из вставок *Махабхараты*, называется “Новым Заветом Индуизма”. Кроме того, длина каждой из этих поэм во много раз больше всех остальных существующих стихотворных произведений (к примеру, *Рамаяна* состоит из 24,000 строф!), и они представляют исключительную важность для индийской культуры в целом.

Финский национальный эпос, *Калевала (Kalevala)*, считается одним из величайших эпических произведений мира. Составленная только в 1835-1836 финским поэтом Элиасом Лоннротом (1802-1884), *Калевала* представляет собой собрание финских и карельских сказаний, мифов, песен, поэм и магических песнопений. Она описывает создание мира и приключения трех героев-полубогов, которые путешествуют по миру в поисках благосклонности прекрасной девы.

В 1838-1849, леди Шарлотта Гест (1812-1895) перевела на английский язык две великих валлийских истории, датирующиеся 14 веком: *Белую Книгу Риддерча (The White Book of Rhydderch)* и *Красную Книгу Гергеста (The Red Book of Hergest)*. Она скомбинировала два манускрипта во время перевода, назвав возникшее в результате этого произведение *Мабиногионом (Mabinogion)*. Это собрание древних кельтских историй, посвященных героям, королям и богам, некоторые из которых пересекаются с циклом о Короле Артуре.

История принимает форму
(до 1900)

Фэнтезийные традиции Англии и Америки во многом основаны на произведениях титанов английской литературы. Прежде всего, это произведения, связанные с величественной фигурой короля Артура. С одной стороны, в романах об этом короле присутствуют герои, боги и легенды других

мистических циклов, а с другой – фигуры из христианской религии: демоны, дьяволы и ангелы – самые высокие и самые низкие из небесных и адских сил. Формирование фэнтези начинается с того момента, когда стихотворный эпос начинает постепенно переходить в драму, которая, в свою очередь, превращается в прозу. Поэма становится спектаклем, а спектакль – романом, так как публика постепенно становится все более и более начитанной, и уровень дохода масс становится достаточным для активного развития издательского дела. Среди тех, кому мы должны быть благодарны за развитие всего жанра фэнтези, можно назвать следующих великих людей, которые, помимо всего прочего, сделали огромный вклад в развитие мировой литературы.

Британский поэт Эдмунд Спенсер (1552-1599) начал свою литературную карьеру в качестве переводчика, затем стал теоретиком поэзии, а затем перешел от теории к практике с помощью серии достаточно успешных произведений, кульминацией которых стал романтический эпос *Королева Фей (The Faerie Queene)*. Написанная на архаическом языке, напоминающем язык Библии Короля Джеймса, *Королева Фей* посвящена рыцарской доблести, которая контрастирует с древним миром, частью которого она является, и миром нынешним. Каждая книга описывает одну из рыцарских добродетелей, которая воплощается в том или ином персонаже; все двенадцать книг должны были изобразить человека, воплощающего в себе все рыцарские добродетели и оберегающего Британию, а именно короля Артура. Книга Спенсера не просто рассказывала о феодализме и рыцарстве; это так же была религиозная и политическая аллегория для персонажей современного мира и критика бесчестного поведения королей и королев нынешней Британии. Первые три книги (из предполагаемых двенадцати) были опубликованы в 1590, а затем, в 1506 году, появились еще три. К сожалению, замок Спенсера был уничтожен во время войны в 1598 году. Если и существовали рукописи оставшихся частей, то, скорее всего, они так же погибли в огне. Спенсер умер в следующем году, и его книга так и не была завершена. Несмотря на это, *Королева Фей* считается величайшей романтической поэмой английской литературы.

Драматург, актер и поэт Вильям Шекспир (1564-1616) написал большую часть своих пьес между 1595 и 1611. Хотя большая их часть была посвящена истории или мифам, некоторые из них представляли собой настоящие фантазии и оказывали довольно значительное влияние на драматургов и авторов на протяжении еще многих веков после смерти Шекспира. Из всех его пьес, особую важность для изучения фэнтезийной литературы представляют два произведения: *Сон в Летнюю Ночь (Midsummer Night's Dream)* и *Буря (The Tempest)*. Действие *Сна в Летнюю Ночь* происходит в идеализированной древней Греции и мире Фей, где основную роль играют романтические дилеммы, которые, в конце концов, разрешаются с помощью магии, обмана и чистой души. *Буря* посвящена истории мага, которого зовут Просперо, и который был изгнан на магический остров и стал повелителем магических существ, которые живут там. Когда у него появляется возможность бросить вызов тем, кто был в прошлом важен для него, Просперо одурманивает их и подвергает магическим испытаниям.

Хотя пьесы, подобные *Гамлету (Hamlet)*, *Кимбелине (Cymbeline)*, *Зимней Истории (The Winter's Tale)* и *Макбету (Macbeth)* так же отличаются значительным количеством магических элементов, их действие при этом происходит в реальном мире, тогда как две упомянутых ранее пьесы все же ближе к фэнтези. *Сон в Летнюю Ночь* и *Буря* являются центральными в

понимании того влияния, которое драма оказывала на фантастическую литературу, и считаются одними из основных источников развития фэнтезийного жанра.

Английский писатель и поэт Джон Мильтон (1608-1674) является одним из величайших представителей английской литературы, и в основном известен своим потрясающим произведением, принадлежащим к жанру религиозной фэнтези, которое называется *Утраченный Рай (Paradise Lost)* (1667), и которое его современники называли величайшим из всех эпических произведений. Мильтон провел первую часть своей жизни в качестве поэта, а затем занялся общественной деятельностью и стал членом правительства Кромвеля. После Реставрации, Мильтона отправили в тюрьму и конфисковали имущество из-за того, что он был связан с предыдущим режимом. Слепой, старый и фактически оказавшийся в изгнании из-за его политических предпочтений, Мильтон начал работать над своей книгой, описывающей падение ангелов и человечества. 12-томная эпическая поэма *Утраченный Рай* оказалась необычайно популярной. Затем, в 1671 году, Мильтон написал книгу *Обретенный Рай (Paradise Regained)*, посвященную искуплению грехов человеческих Иисусом Христом и возвращением утраченного. К сожалению, вторая книга оказалось хуже первой, и ей не суждено было добиться такой же популярности.

Англичанин с ирландскими корнями, Джонатан Свифт (1667-1745) был политиком, клерком, популярным сатириком и политическим комментатором, настоятелем Собора Святого Патрика в Дублине, а так же политическим писателем, которого одновременно презирали и почитали. На протяжении всей своей жизни, Свифт пытался влиять на общественное мнение, выражая недовольство ирландцев Англией и перенося свой ироничный “человеконенавистнический” подход на свои произведения. Больше всего он известен своими жестокими, политическими выпадами, замаскированными под сатиру, подобными *Умеренному Предложению (A Modest Proposal)* (1729), но его *Путешествия в Несколько Отдаленных Уголков Мира Лемуэля Гулливера (Travels into Several Remote Nations of the World, by Lemuel Gulliver)* (1726) (чаще именуемые *Путешествиями Гулливера (Gulliver’s Travels*)) являются истинным шедевром, хотя политические издевки и остроумная критика человеческой природы часто игнорируются читателями, сосредотачивающими свое внимание на фантастических элементах.

Сын премьер-министра Британии, сэра Роберта Уолпола, Гораций Уолпол (1717-1797) стал одним из наиболее выдающихся авторов этого времени. Один из критиков сказал о нем “История Англии на протяжении большей части 18 века является всего лишь синонимом для работ Горация Уолпола”. Существует две причины того, что деятельность этого автора считается столь важной для развития фэнтези. Прежде всего, в 1747 году он купил дом на Земляничном Холме в Англии и превратил его в величественный, готический замок, что возродило интерес англичан ко всему готическому, начиная архитектурой и искусством и заканчивая поэзией и романистикой. Во-вторых (и это является более важным для нашей темы), Уолпол написал в 1764 году *Замок Отранто (The Castle of Otranto),* первый, настоящий готический роман, который заложил основы этого жанра для целых поколений будущих авторов.

Йоганн Вольфганг фон Гете (1749-1832), или просто Гете, как его чаще всего называют, был одним из наиболее выдающихся представителей немецкой литературы, и вообще европейского романтизма, движения, которое поощряло выражение эмоций и фантазии. Хотя еще роман *Печали Юного Вертера (The*

Sorrows of Young Werther) (1774) принес ему популярность, именно *Фауст (Faust)* (1808) закрепил за ним место одного из отцов-основателей фэнтезийной литературы.
История человека, который призывает Дьявола и предлагает продать ему свою душу в обмен на определенную плату только для того, чтобы, в конце концов, найти способ победить его, повторялась в жанре фэнтези бесчисленное количество раз. История Гете была основана на *Докторе Фаустусе (Doctor Faustus),* пьесе, написанной Кристофером Марлоу, но именно произведение Гете продолжает и до наших дней оказывать заметное влияние на фэнтези. Кроме того, перу Гете принадлежит *Erlkonig* или *Эльфийский Король (The Elf King)*, фантастическая поэма ужасов, которая много столетий вдохновляла писателей и музыкантов, включая и Франца Шуберта.
Многие поэты Викторианской Эры так же оказывали влияние на развитие фэнтези. Прежде всего, среди них следует отметить Альфреда Теннисона (1809-92). Теннисон, как и многие другие поэты этого времени, черпал вдохновение в мифах, героическом эпосе и романтизированной истории. К числу его поэм, написанных в подобном ключе, относится “Леди Шаллот” (1832), “Поедатели Лотоса” (1832), “Улисс” (1833) и *Смерть Артура (Morte d’Arthur)* (1842), которая стала заключительной частью наиболее выдающегося произведения Теннисона, 12-томного артурианского эпоса *Королевские Идиллии (Idylls of the King)* (1859, закончены в 1888). Этот эпос, пересказывающий уже ставшую классической историю, придал легенде новую силу и наделил её классическими элементами истории с мрачной критикой общества, цивилизации и варварства. Теннисона стали называть “Поэтом Народа”, и *Королевские Идиллии* стали необычайно популярными, причем текст этого произведения послужил источником вдохновения для многих поколений будущих авторов.
Необычайно плодовитый писатель, поэт, драматург и эссеист, француз Александр Дюма (1802-1870) больше всего известен своими авантюрными романами *Три Мушкетера (The Three Musketeers)* 1844 и *Граф Монте-Кристо (The Count of Monte Cristo)*, 1845), хотя он так же успешно создавал и фэнтезийные произведения. Сверхъестественные элементы прослеживаются во многих его книгах, как, например, в случае с психической связью между главными героями *Корсиканских Братьев (The Corsican Brothers) (*1844), призраками из *Замка Эппстейн (The Castle of Eppstein)* (1844), Вечным Жидом из *Исаака Лакведема (Isaac Laquedem)* (1853), сверхъестественным противостоянием демонов и вервольфов в *Волке-Лидере (The Wolf-Leader)* (1857), и байроничными вампирами в его пьесе *Вампир* (1851). Дюма так же писал волшебные истории для детей: его произведения собраны в сборниках *Призрачный Белый Заяц и Другие Истории (The Phantom White Hare and Other Stories)* (1898) и *Книга Волшебных Сказок Дюма (The Dumas Fairy Tale Book)* (1924). Хотя по природе своей они не были фэнтезийными, авантюристские романы Дюма продолжали оказывать влияние на развитие фэнтези, выступая в качестве примеров отчаянной храбрости главных героев.
Шотландский писатель, поэт и министр, Джордж МакДональд (1824-1905) превзошел все остальные свои занятия своими достижениями в области фэнтези. Наиболее выдающимися его произведениями были *Фантасмагории, Волшебный Роман для Мужчин и Женщин (Phantastes, A Faerie Romance for Men and Women)* (1858) и *Лилит (Lilith)* (1895). Эти книги похожи в некоторых аспектах – каждая из них описывает главного героя, который оказывается в фантастическом мире, наполненном символическим значением и

архетипичными качествами, где он совершает путешествие-поиск, природа которого приводит его к откровениям относительно природы мира, добра и зла. Каждый из его романов полон различных аллегорий, иногда достаточно необычных, и *Фантасмагории* являются глубоко христианским (а точнее кальвинистским) произведением, причем на него очень сильно повлияла викторианская сентиментальность МакДональда. К числу других его произведений относятся короткие истории и трилогия детских фантазий.
В определенном отношении МакДональд был учителем К. С. Льюиса (и даже появляется в качестве одного из персонажей в *Великом Разрыве (The Great Divorce)* Льюиса, 1945). Он так же был другом Чарльза Доджсона (Льюиса Кэррола), который завещал ему неопубликованную рукопись *Алисы в Стране Чудес (Alice in Wonderland)*, которую он должен был прочитать своим детям.
Вдобавок к тому, что он был художником, плотником, ремесленником, чертежником, поэтом, наборщиком и теоретиком искусства, англичанин Вильям Моррис (1834-1896) так же оказался автором одних из наиболее значительных произведений жанра фэнтези, связанных с 19 столетием. Моррис был членом-основателем Пре-Рафаэлитов, которые предпочитали романтическую эстетику реалиям их собственного индустриального века. В своей поэзии и прозе, Моррис боролся за возвращение к классическому романтизму, и потому эпическая фэнтези была одним из основных жанров, в которых работал этот автор. К числу фэнтезийных романов Морриса относятся такие книги, как *Дом Волчат (The House of the Wolfings)*, сверхъестественный роман, посвященный конфликту саксов и римлян (1889); *История Сверкающей Равнины (The Story of the Glittering Plain)*, роман о викингах, действие которого происходит в ином мире (1890); и *Источник на Краю Мира (The Well at the World's End)* (1895), эпический и фантастический поиск, который считается величайшим фэнтезийным романом из числа всех вышеупомянутых. Эпические истории и стихи Морриса, на которые оказал значительное влияние стиль Мэлори, в свою очередь сильно подействовали на таких авторов, как Дж. Р. Р. Толкиен и К. С. Льюис.
Сэр Генри Райдер Хаггард (1856-1925) сменил много профессий на протяжении своей жизни – он был общественным служащим, адвокатом, солдатом, рыцарем и писателем. Жизненный опыт Хаггарда очень сильно повлиял на его произведения, придав им оттенок правдивости. Наиболее выдающиеся книги Хаггарда были посвящены сверхъестественным приключениям в "потерянном мире", подобно *Копям Царя Соломона (King Solomon's Mines)* (1885) и новеллам из цикла "Аллан Квотермейн". Все эти романы описывают приключения героя, который оказывается в загадочной и недоступной стране, встречается с древними народами, обладающими чуждыми ему традициями и религиозными верованиями.
Квотермейн стал основой для образа Индианы Джонса, и произведения Хаггарда положили начало смеси сверхъестественных опасностей и героических деяний. *Она: История Приключения (She: A History of Adventure)* (1886) является еще одной новеллой Хаггарда, которая в различных вариантах публиковалась на протяжении шести десятилетий под различными названиями и с различными акцентами. Новеллы, посвященные ожившей королеве-богине Айэшде, описывали частые оккультные сражения в странных землях и приключения со сверхъестественным подтекстом.
Имя "Марк Твен" является знаменитым псевдонимом Самуэля Лангхорна Клеменса (1835-1910), прародителя американской литературы и человека, не

столько уж далекого от фэнтези, хотя он, скорее, писал в жанре сатиры или фарса, чем "настоящей" фэнтези. Одна из наиболее известных книг Твена, *Янки из Коннектикута при дворе Короля Артура (A Connecticut Yankee in King Arthur's Court)* (1889) использует концепцию путешествия во времени для того, чтобы забросить современного человека в средневековое королевство и сравнить ценности наших дней с рыцарской идеологией. Фантастические элементы в этом романе не слишком заметны, хотя идея "современного человека в древнем мире" с тех пор часто используется в книгах жанра фэнтези. Еще одним явно фэнтезийным произведением Твена была книга *Номер 44, Загадочный Странник: Древняя История, Найденная в Бутылке и Свободно Переведенная из Бутылки (No. 44, The Mysterious Stranger: Being an Ancient Tale Found in a Jug, and Freely Translated from the Jug)* (1916), зловещий роман о сверхъестественных силах, главного героя которого звали "Молодым Сатаной".
За псевдонимом "Лорд Дансани" скрывается ирландцев Эдвард Джон Моретон Дракс Планкетт (1878-1957), писатель, драматург и поэт. Титул "лорд" не был свидетельством заносчивости – Планкетт действительно был наследным лордом, титул которого в 18 веке звучал, как Лорд Дансани. Он был первопроходцем историй, связанных с потусторонним миром фей, и его поразительные миры оказали очень значительное влияние на произведения последующих авторов.
К числу основных работ Дансани можно отнести сборники коротких историй *Боги Пегана (The Gods of Pegana)* (1905) и *Меч Веллерана и Другие Истории (The Sword of Welleran and Other Stories)* (1908), а так же роман *Дочь Короля Эльфляднии (The King of Elfand's Daughter)* (1924). Многие из этих историй можно считать платоническими идеалами – это фэнтезийные истории, из которых вышли, все остальные. Такие различные авторы, как Х.П. Лакрафт, Роберт Э. Говард, К.С. Льюис и Дж. Р. Р. Толкиен признавали, что работы Дансани оказали огромное влияние на них самих и на их миры. К сожалению, в свете этих фэнтезийных произведений забываются все остальные произведения Дансани (которых достаточно много), и очень немногие из его романов и историй продолжают помнить и по сей день.
Американский писатель, Джеймс Бранч Кабелл (1879-1958) наиболее известен поразительным количеством остроумных и ироничных произведений в жанре фэнтези, связанных схожими темами и одними и теми же персонажами. Эта серия, именующаяся "*Биографией Жизни Мануэля*" ("*The Biography of the Life of Manuel*") или "*Поистесмом*" ("*Poicteseme*") состоит из более чем двух дюжин томов, опубликованных в период между 1905 и 1930, в которых содержатся выдуманные генеалогические древа, эссе, пьесы, поэмы, короткие истории, сатирические комментарии, фэнтезийные произведения и другие любопытные вещи. Наиболее известным его произведением является *Юрген: Комедия Справедливости (Jurgen: A Comedy of Justice)* (1919), запрещенная в 1920 из-за переизбытка сексуальных описаний и, возможно, из-за сатирического подхода к организованной религии. Эта книга описывает фантастическое путешествие через историю и мифологию, в ходе которого главный герой ищет свою похищенную жену во множестве самых различных миров. Влияние Кабелла на американскую фэнтези было очень большим, и он считал одним из величайших своих почитателей Марка Твена. Тем не менее, несмотря на его обширный и значительный вклад в мировую литературу, в наши дни произведения Кабелла почти полностью забыты.

Детские истории

Рука об руку с волшебными историями и фольклором идут эти истории, предназначенные для более юных читателей. В этих историях часто содержатся фантастические элементы, начиная магией, сверхъестественными существами и проклятьями и заканчивая магическими артефактами и путешествиями в странные миры, отличные от нашего.

Якоб Людвиг Карл Гримм (1785-1863) и Вильгельм Карл Гримм (1786-1859) (больше известные, как Братья Гримм) были немецкими филологами и учеными. Они собирали различные немецкие и европейские народные, как, впрочем, и волшебные сказки, издав их в многотомной работе *Die Kinder-und Hausmarchen* ("Детские и Семейные Сказки" 1812-15), одном из первых значительных собраний детских историй.

Писавший под псевдонимом Льюис Кэррол, Чарльз Доджсон (1832-1898) был математиком и преподавателем, но добился наибольшей славы на поприще фэнтези, написав *Приключения Алисы в Стране Чудес (Alice's Adventures in Wonderland)* (1865) и сиквел этой книги – *Алиса в Зазеркалье (Through the Looking-glass, and What Alice Found There)* (1871).

Появившиеся на свет в виде серии набросков, призванных развлечь маленькую девочку, которую звали Алиса, эти книги вышли за границы детских историй, нарушая правила и условности своим глубоким символизмом и необычным стилем повествования. Книги, посвященные приключениям Алисы, были одними из наиболее популярных детских книг 19 века.

Своим магическим миром Оз, американский автор Лайам (Л.) Фрэнк Баум (1856-1919) сделал огромный подарок всем детям, как, впрочем, и читателям фэнтези. Фантастические истории этого зачарованного королевства завоевали внимание читателей всего мира, принеся своему автору огромную популярность. На протяжении 19 лет после издания *Волшебника Страны Оз (The Wizard of Oz)* (1900), Баум написал множество произведений, связанных с этой страной: дюжину других книг, полдюжины сборников рассказов и несколько пьес. Кроме того, работу Баума после его смерти продолжили и другие авторы. *Волшебник Страны Оз* послужил основой самых известных фэнтезийных фильмов и продолжает радовать читателей и по сей день, обретя новую жизнь в фильмах, телевиденье, анимации, радио, театре, музыке и комиксах.

Шотладский драматург и писатель, сэр Джеймс Метью (Дж. М.) Барри (1860-1937) наиболее известен, как создатель идеального воображаемого товарища: Питера Пэна. Отчасти будучи историей внутри истории, полубиографическая *Маленькая Белая Птица (The Little White Bird)* Барри (1902) описывает Питера Пэна, магического мальчика, который живет на острове, расположенном посреди Кенсингтонского Парка. Позже, Барри продолжил эту историю и вырезал её из предыдущего рассказа, написав повесть *Питер Пэн, Мальчик, Который не Хотел Расти (Peter Pan, the Boy Who Would Not Grow Up)* (1904), переместив дом Питера в Страну Нигде-Никогда. Эта история продолжилась в повести *Питер Пэн и Венди (Peter Pan and Wendy)* (1921) и *Когда Венди Выросла: Послесловие (When Wendy Grew Up: An Afterthought)* (1908), которая стала эпилогом всей этой истории.

Пульп Эра
(1900-1940)

Период с 1900 по 1930 стал временем расцвета фэнтезийной литературы, в основном благодаря популярности дешевых приключенческих журналов, появившихся благодаря головокружению, вызванному сменой столетий и послевоенным возбуждением. Журналы, подобные *Аргосси (The Argossy)*, *Еженедельным Историям (All-Story Weekly)*, *Всаднику (The Cavalier), Пугающей Книге (The Thrill Book)* и *Таинственным Историям (Weird Tales)* содержали странные истории о диких землях, древних мирах, головокружительных приключениях, варварском героизме и сверхъестественных вселенных. Доминирующей темой пульп эры были фантастические приключения, которые теперь чаще всего относят к поджанру меча и магии. Став одной из жертв войны, пульп эра завершилась в 1945 году, когда бумага стала слишком дорогой для того, чтобы тратить её впустую.

Эти журналы (особенно *Таинственные Истории*) открывали новых авторов и популяризировали тех писателей, произведения которых легли в основу современной фэнтези. Интересно, что многие из этих авторов были друзьями по переписке, писали друг другу многочисленные письма и высказывали свое уважение к произведениям других авторов, упоминая их в своих собственных историях. Для журналов писали многие авторы – но четырех из них просто невозможно не упомянуть, обсуждая жанр фэнтези: это Эдгар Райс Берроуз, Г. Ф. Лавкрафт, Кларк Эштон Смит и Роберт. Э. Говард.

Эдгар Райс Берроуз (1875-1950) написал огромное количество произведений, начав работать в журналах, и, с развитием кинематографа, добился огромной популярности и известности. Его многочисленные истории о Тарзане напрямую относятся к приключенческому жанру, но определенные их элементы можно отнести к фэнтези, подобно затерянным городам и забытым цивилизациям, живым динозаврам, примитивным культам и древним проклятьям. Еще один цикл Берроуза, посвященный планетарной романтике, сделал очень значительный вклад в популяризацию жанра научной фэнтези. Кроме того, следует упомянуть книги, действие которых происходит в Пеллусидаре (заполненной динозаврами полой Земле), на Барсуме и Венере (фантастических подобиях Марса и Венеры) и другие романы, посвященные забытым мирам или научной романтике, подобные *Лунной Деве (The Moon Maid)* (1923) и *Земле, которая забыла Время* (*The Land that Time Forgot)* (1918).

Мастер “неземного ужаса”, Говард Филлип (Г.Ф.) Лавкрафт (1890-1937) известен своим *Мифом о Ктулху (Cthulhu Mythos)* описанным в цикле историй и новелл. Цикл посвящен столкновениям людей с невообразимо чуждыми им существами, обладающими древней и ужасной силой, которая неотрывно связана с безумием и роком. Хотя Лавкрафт никогда не пытался объединить созданных им богов в пантеон, это сделали его последователи, и Миф о Ктулху достиг своего расцвета. Действие многих из этих историй происходит в выдуманных северо-восточных городах, подобных Дунвичу, Иннсмуту и Аркхаму (где находился выдуманный Лавкрафтом Мискатонийский Университет).

Лавкрафт так же известен своим использованием выдуманных книг, которые становились основой сюжета, гримуаров и зловещих историй, которые часто сводили читателей с ума. Основное место среди этих загадочных книг занимал *Некрономикон (The Necronomicon)*, к которому позже обращались в самых различных произведениях жанра фэнтези и ужасов. Еще одной характерной особенностью произведений Лавкрафта было существование *Страны Грез (Dreamland)*, мира, куда отправлялись во сне люди, и который был заполнен магией, монстрами и чуждыми обычаями. Хотя *Миф о Ктулху* относится к внеземному ужасу, а цикл *Страны Грез* представляет собой фэнтези, их объединяет много общих элементов и персонажей.

Книги Кларка Эштона Смита во многом напоминают произведения Лавкрафта, хотя они являются более эротическими, экзотическими и декадентскими, чем мог позволить себе строгий Лавкрафт. Произведения Смита так же посвящены параллельным мирам, где правят сверхъестественные существа невообразимой силы, и он в равной степени использовал механики науки и ужаса, как, впрочем, и фэнтезийные элементы. Подобно Лавкрафту, Смит (1893-1961) объединял свои чужые миры с фэнтезийными, к числу которых относились воображаемые страны Аверойне, Атлантида, Гиперборея и Зотика. Его стиль так же часто напоминает лавкрафтовский. И хотя между их произведениями существуют достаточно большие различия, их внешняя схожесть и привычка ссылаться на романы друг друга, очень хорошо скрывают это.

Уроженец штата Техас, Роберт Е. Говард (1906-1936), неудачливый и угрюмый одиночка, который начал писать еще в юности, придал своим историям жестокую жизненность. Наиболее популярные из них были посвящены Конану из Киммерии, варвару, который двигался по историям Говарда, подобно хамелеону – начав свою карьеру в качестве примитивного варвара, он стал вором, затем пиратом, бандитом, авантюристом, наемником, солдатом и, наконец, королем. Другие фэнтезийные герои Говарда, подобные Куллу, Брану Мак Морну, Кормаку Мак Арту и Соломону Кану были столь же драматическими фигурами, которые обрели множество верных последователей, хотя им не было суждено добиться популярности Конана. За множество созданных им персонажей и сильных историй, Говард заслужил неофициальный титул “величайшего пульп-автора мира”. Неограниченная фантазия Говарда бросала его от ужасов к экзотическим приключениям, от вестернов и региональных историй, к смешным рассказам, причем все они были живыми и яркими, что объяснялось могучим воображением Говарда и его умением хорошо прописывать диалоги.

Самоубийство Говарда положило конец пульп-эре. Его произведения постоянно переиздавались. Многие из его историй подверглись суровому редактированию со стороны фанатичных редакторов и авторов, подобных Л. Спрэг де Кампу и Лину Картеру, которые взяли несколько неопубликованных произведений Говарда и переделали их в истории о Конане, причем с довольно значительной фамильярностью. Произведения Говарда продолжают печататься на протяжении последних пятидесяти лет, хотя в последние несколько лет интерес к его книгам возрос еще больше.

Волшебные истории и фольклор

Фэнтези состоит не только из эпичной поэзии, готических романов, древних героических циклов и собраний мифов. На многие произведения этого жанра немалое влияние оказывали народные истории, которые матери рассказывают своим детям у огня в долгие холодные ночи. Эти истории распространялись по миру, адаптируясь (и поглощаясь) другими культурами и изменяясь при каждом новом повествовании, теряя старые детали и обретая новые. Двумя важными фигурами, связанными с волшебными историями и фольклором были Уильям Батлер Йетс (1865-1939) и Эндрю Ланг (1844-1912).
Ирландский поэт и драматург Уильям Батлер Йетс активно использовал волшебные истории и фольклор в своих стихах и пьесах. Фактически, его ранняя поэзия полностью вращается вокруг мифов и фольклора. Его более поздние произведения, отличающиеся националистическим окрасом, фокусируются на героях ирландской истории. Кроме того, следует вспомнить и прозу Йетса, особенное место в которой занимают *Волшебные и Народные Истории Ирладнских Крестьян* (1888), представляющие собой значительное собрание этих историй.
Труды шотландского ученого Эндрю Ланга являются одним из основных источников распространения волшебных историй и фольклора в англоязычном мире. Они представляют собой 11 *Книг Сказок*, каждая из которых названа по определенному цвету (*Синяя Книга Сказок* и т.д.), опубликованных в период с 1889 по 1910. Эти книги завоевали огромную популярность и сослужили бесценную службу по сбору самых различных историй и представлении их детям всего мира. Ланг был не просто редактором и сборщиком, он так же проиллюстрировал свои Книги Сказок и написал множество других детских историй и волшебных сказок, а так же перевел *Одиссею* (1879) вместе с Х. Райдером Хаггардом.

Определяющие Жанр Романы

Конец 30-ых – начало 50-ых годов ознаменовались изданием одних из наиболее выдающихся современных фэнтезийных романов: *Король Прошлого и Грядущего (The Once and Future King)*, *Горменгаст (Gormenghast)*, *Червь Уроборос (The Worm Ouroboros), Хроники Нарнии (The Chronicles of Narnia)* и *Властелин Колец (The Lord of the Rings)*. Они стали кульминацией искусства и ремесла фэнтези и то, что их популярность вышла за пределы жанра, объясняется не только качеством их написания (хотя оно действительно очень высоко), но и их универсальностью. Каждый из этих романов полностью затягивает читателей в глубины своих фантастических миров. Эти истории обрели столько значительную популярность именно потому, что они являются прекрасным примером того, чего может достичь фэнтезийная литература.

Король Прошлого и Грядущего

Хотя он написал почти дюжину романов до 1935 года, Теренс Ханбури (Т.Х.) Уайт (1906-1964) наиболее известен книгой *Король Прошлого и Грядущего (The Once and Future King)* (1958), детской фэнтези, основанной на жизни Короля Артура. Первоначально эта книга издавалась по частям – *Меч и Камень (The*

Sword and the Stone), 1938; *Ведьма в Лесу (The Witch in the Wood)*, 1939; и *Рыцарь, Совершивший Проступок (The Ill-Made Knight)*, 1940. Это шедевр трагедии и комедии с юмористическими элементами, которые просто изобилуют в первых частях, когда юный "Варт", которому суждено стать королем, обучается у Мерлина для того, чтобы стать мудрым и сострадательным правителем. Книга заканчивается горькими сожалениями относительно бессмысленности войны и скорбью об утрате Англией невинности, которая воплощается в Артуре и его поразительном и прекрасном королевстве Камелот. Значительная часть книги, изъятая из первоначального издания по требованию издателя, была позже издана, как *Книга Мерлина (The Book of Merlyn)* (1977), и была еще более политической и антивоенной. Однако поразительный успех *Короля Прошлого и Будущего* был подорван тем неприятным фактом, что видение автора было искажено нежеланием издателя, закончить книгу авторским финалом, который содержал призыв к прекращению войны и мольбу о мире. В 1940 издатели решили, что Британия не должна услышать это послание.

Горменгаст

Родившийся в материковом Китае и проживший там первые 12 лет своей жизни, Мервин Пик (1911-1968) использовал свое знакомство с этой чужеземной культурой для того, чтобы создать свое самое выдающееся произведение, трилогию "Горменгаст" (*Страдающий Титус (Titus Groan)*, 1946; *Горменгаст (Gormenghast)*, 1950; и *Одинокий Титус (Titus Alone)*, 1959). Эти книги описывают восхождение юного аристократа к вершинам власти и постижение им мира, в котором он родился, огромного и запутанного замка, который называется Горменгастом, в котором обитает огромная и эксцентричная каста дикенсианских пропорций. Хотя эти романы переполнены зловещими поворотами и необычными образами, в них почти нет ничего сверхъестественного, и их уж точно нельзя назвать настоящей фэнтези. И только если собрать воедино все элементы сюжета, мира и персонажей, то становится понятным, что "Горменгаст" является готической фэнтези самого высокого разряда.

Червь Уроборос

Общественный служащий и ученый, изучающий северные древности, Эрик Рукер (Э.Р.) Эддисон (1882-1945) написал фэнтезийный роман, который стал одой из колонн фэнтезийной литературы. Этим романом был *Червь Уроборос (The Worm Ouroboros)* (1922), величественная эпика, посвященная великой войне между враждующими государствами, благородным королям и героическим рыцарям, которые живут и сражаются в мире высокой фэнтези. Его произведение наполнено живыми сценами, поразительными историями, волнующими сценами и столько необычными полетами фантазии, что с ними до сих пор могут сравниться немногие произведения этого жанра. Концовка книги прекрасно отражает проблему героизма: тем, кто сражался за добро упорнее всего, очень часто не хватает воли для того, чтобы насладиться спасенным миром.

Язык *Уробороса* необычно сложен, так как Эддисон решил написать его на языке Библии Короля Джеймса. Сложный, хотя и поразительно красивый, *Червь Уроборос,* к сожалению, почти забыт, в основном из-за сложностей, которые он вызывал у читателей. Позже Эддисон вновь обратился к фэнтези, навеянной ему северными мифами, написав новеллу *Стербьорн Сильный (Styrbiorn the Strong)* (1926), и совершив перевод *Саги об Эгиле* (1930), после чего взялся за эпический цикл "*Зимиямвия*" *("Zimiamvia"),* действие которого номинально происходит в ином мире, связанном с Уроборосом. За его жизнь было опубликована два тома этого цикла – *Госпожа Господ (Mistress of Mistresses)* (1935) и *Рыбный Обед в Мемисоне (A Fish Dinner in Memison)* (1941) — тогда как третья, *Мезантианские Врата (The Mezantian Gate)*, была издана в незавершенном виде в 1958, уже после смерти Эддисона.

Хроники Нарнии

Оксфордский преподаватель и профессор Кэмбриджа, Клайн Стейплс (К.С.) Льюис (1898-1963) был одним из Инклингов, неформальной группы профессоров Оксфорда, которые регулярно встречались для обсуждения литературы и обмена собственными произведениями. Льюис начал писать фэнтези с *Отступления Пилигрима: Аллегорического Оправдания Христианской Мысли и Романтизма (The Pilgrim's Regress: An Allegorical Apology for Christianity Reason)* (1933), новеллы, посвященной его обращению в христианство. Следующим его произведением была трилогия очень удачных планетарных приключений (*Прочь от Безмолвной Планеты (Out of the Silent Planet)*, 1938; *Переландра (Perelandra)*, 1943; и *Эта Ужасная Сила (That Hideous Strength)*, 1945). Эти романы начинались, как настоящая научная фантастика, но постепенно превращались в христианскую фэнтези с идущей в ней борьбой добра и зла. Хотя эти произведения были должным образом оценены читателями и принесли Льюису славу, именно семь романов из цикла "Нарния" добились наибольшего признания и считаются его величайшими произведениями.

Начатый книгой *Лев, Колдунья и Платяной Шкаф (The Lion, the Witch and the Wardrobe)* (1950), этот фэнтезийный цикл рассказывает о приключениях небольшой группы братьев и сестер, которые оказались в магической земле, населенной говорящими животными, оберегаемой магическим львом, и находящемся в опасности из-за злой колдуньи, которая хочет принести в этот мир вечную зиму. Наполненные христианскими аллегориями и темами, последующие новеллы (*Принц Каспиан (Prince Caspian)*, 1951; *Путешествие "Спешащего к Восходу" (The Voyage of the "Dawn Treader")*, 1952; *Серебряное Кресло (The Silver Chair)*, 1953; *Конь и его Всадник (The Horse and his Boy)*, 1954; *Племянник Волшебника (The Magician's Nephew)*, 1955; и *Последняя Битва (The Last Battle)*, 1956) продолжали исследование магического королевства Нарнии и его обитателей, смешивая эпические приключения с исследованиями, чудесами, юмором и моральными уроками. Цикл завершается Судным Днем, во время которого мир Нарнии погибает и перерождается в виде платонического, идеализированного рая. Эти книги в равной степени популярны среди взрослых и среди детей по всему миру и представляют собой редкий случай фэнтезийного произведения, благосклонно воспринятого религиозными организациями и учеными.

Властелин Колец

Можно сказать только одно – *Властелин Колец (The Lord of the Rings)* Джона Рональда Руэла (Дж.Р.Р.) Толкиена является наиболее популярным и выдающимся произведением жанра фэнтези 20 века. Толкиен (1892-1973), оксфордский профессор филологии, хотел создать уникальную английскую мифологическую историю, которая так же стала бы основой для его лингвистических разработок. Его знакомство с Инклингами помогло ему в написании Хоббита (*The Hobbit)* (1937), детской истории, повествующей о поисках пропавших драконьих сокровищ. Её популярность поразила Толкиена, который начал работать над своим следующим произведением, которое было предназначено уже для более взрослых читателей, и называлось *"Властелин Колец"*. По требованию издателя, оно было разбито на три книги: *Братство Кольца* (*The Fellowship of the Ring)* (1954), *Две Твердыни* (*The Two Towers)* (1954) и *Возвращение Короля (The Return of the King)* (1955).
Трилогия описывает эпическую миссию свободных людей средневековой земли, направленную против злого полубога, его проклятых помощников и кошмарных армий. Трилогия переполнена элементами песен, поэзии, истории и культуры до такой степени, что ей уступают многие произведения, действие которых разворачивается в "реальном" мире. Издание *Властелина Колец* вызвало настоящую волну признания; феномен Средиземья объединял страны, культуры, представителей различных возрастов и социальных категорий. Хотя за последние полвека популярность трилогии несколько упала, недавнее появление экранизации *Властелина Колец* Питером Джексоном вновь подняло её на вершину, причем сейчас её признание и популярность достигли таких размеров, которых никогда не достигали ранее.
"Властелин Колец" исключительно важен как для ролевых игр, так и для других фэнтезийных произведений 20 столетия, так как Толкиен чувствовал, что Средиземье является чем-то гораздо большим, чем просто детским романом или эпической историей. Для него этот мир был практически реальным, и он провел большую часть 40 последних лет своей жизни, работая над ним, расширяя, пересматривая и детализируя все аспекты безграничной истории и жизни этого места. Очень немногие из его трудов предназначались для публикации, и Толкиен продолжал улучшать свое великое творение одновременно осторожно и настойчиво, со всем своим интеллектуальным мастерством. Заслуживают упоминания и другие его работы и переводы, но его верность Средиземью оставалась непоколебимой. К числе других произведений, посвященных этому миру, относится незаконченный и изданный уже посмертно *Сильмариллион* (*The Silmarillion)* (1977) и 12-томная *История Средиземья ("The History of Middle-earth")* старательно собранная, исследованная и отредактированная его сыном, Кристофером Толкиеном (1924-).

Эра Неизвестного
(1940-1950)

Вдобавок к изданию одних из величайших произведений рассматриваемого жанра, этот период так же ознаменовался расцветом фантастических журналов. Наиболее выдающиеся представители жанров фэнтези и научной фантастики

следующих пятидесяти лет впервые публиковали свои произведения в ежемесячном фантастическом журнале *Неизвестное (Unknown)*, редактором которого был Джон В. Кэмпбелл (1910-1971). Хотя Кэмпбелл сделал наибольший вклад в развитие научной фантастики этого периода (именно он открыл миру таких выдающихся писателей, как Исаак Азимов, Джеймс Блиш, Роберт А. Хайнлайн, Лестер дел Рей, Клиффорд Д. Саймак, Теодор Стерджон и Альфред ван Вогт), *Неизвестное* так же оказало значительное влияние на фэнтези. На страницах журнала впервые появились произведения таких авторов, как Фриц Лейбер, Лайон Спрэг де Камп и Флетчер Пратт, Пол Андерсон, К. Л. Мур, Норвел В. Пейдж, Френк Белкнап Лонг, Менли Вейд Веллман и Л. Рон Хаббард (который объединился с Кэмпбеллом для создания Дианетиков и Церкви Сайентологии).

Известный автор, работающий в жанре героической фэнтези и ужасов, Фриц Лейбер (1910-1992) наиболее известен циклом историй о двух ворах-мечниках, Фафхрде и Сером Мышелове. Эти истории о северном варваре и его товарище-головорезе просто переполнены нестандартными поворотами сюжета, шутками, прекрасными диалогами, неожиданными изгибами фортуны и прекрасными описаниями мира Невона. Выполняя приказы своих наставников-магов, Фафхрд и Серый Мышелов странствуют по миру, опускаются на дно моря, посещают иные миры (подобные Древнему Риму), встречаются с путешественниками во времени и попадают во множество комических переделок и безумных приключений. Лейбер впервые описал эту парочку в рассказе "*Двое Искателей Приключений" ("Two Sought Adventure")* (опубликованном в *Неизвестном* в 1939 году), и продолжал писать короткие рассказы и романы об этих героях на протяжении еще 50 лет. Приключения Фафхрда и Серого Мышелова продолжились в книгах *Мечи и Темная Магия (Swords and Deviltry)* (1970), *Мечи против Смерти (Swords Against Death)* (1970), *Мечи в Тумане (Swords in the Mist)* (1968), *Мечи против Колдовства (Swords Against Wizardry)* (1968), *Мечи Ланкмара (The Swords of Lankhmar)* (1968), *Мечи и Ледовая Магия (Swords and Ice Magic)* (1977), и, наконец, *Валет Мечей (The Knight and Knave of Swords)* (1988).

Хотя каждый из них писал нефантастические и научно-фантастические произведения независимо от другого, дуэт Л. Спрэг де Кампа (1907-2000) и Флетчера Пратта (1897-1956), результатом которого стал цикл *"Несовершенный Чародей" ("Incompleat Enchanter")* считается чрезвычайно успешным для обоих писателей. Первая из их совместных историй, *Ревущий Трубач* (*Roaring Trumpet*) (1940, *Неизвестное*), рассказывала о представителе 20 века, который оказался в мире северной мифологии, что привело к множеству комических последствий. Смесь современных представлений, контрастирующих с классическим мифом, оказалась очень популярной (как и в случае с *Янки из Коннектикута* Твена) и де Камп с Праттом отправили своего героя в новые странствия, описанные в *Совершенном Чародее (Complete Compleat Enchanter)* (1988). Вдобавок к циклу "*Несовершенный Чародей*" и дюжине других фэнтезийных новелл, де Камп занимался редактированием литературного наследия Роберта Говарда, включая превращение некоторых рукописей Говарда в полноценные романы о Конане.

Формирующие Годы
(1960-1970)

Эта эра стала временем социальных изменений, и произошедшая культурная революция отразилась в литературе этого периода. Когда в западной культуре начал подниматься социальный протест, в произведениях различных авторов так же начала отражаться социальная динамика и стремление к свободомыслию. Люди хотели читать книги, отражающие независимость мышления и социальную бдительность, и авторы посвящали свои книги этим вопросам. Во времена социальных конфликтов и политического хаоса происходит расцвет научной фантастики. Многие выдающиеся писатели этого периода писали как фантастические, так и фэнтезийные романы, фактически не разделяя два этих стиля.

Немногие авторы обладали такими познаниями в истории древнего мира, как Пол Андерсон (1926-2001). Изначально творивший в жанре научной фантастики, Андерсон уверенно вошел в когорту лучших фэнтезийных авторов в 1953 году, написав ставшую уже классической книгу, *Три Сердца и Три Льва* (*Three Hearts and Three Lions)*, которая напоминала *Янки из Коннектикута* Твена, и описывала современного человека, оказавшегося в средневековье и использующего знания 20 века для того, чтобы выжить в новых условиях. Этот роман является прекрасным примером смешения современных и фэнтезийных типов восприятия.

Следующая фэнтезийная новелла Андерсона, *Сломанный Меч (The Broken Sword)* (1954), основывалась на скандинавской истории, отличалась мрачностью, свойственной *Эддам*, и повествовала об эпической битве между миром людей и эльфов. Возвращаясь к богатой жиле северных сказаний, Андерсон со временем написал и другие произведения, основанные на мифологии этого региона, подобные *Саге Хрольфа Краки (Hrolf Kraki's Saga)* (1973), *Войне Богов (War of the Gods)* (1999) и *Матери Королей (Mother of Kings)* (2001). К числу других фэнтезийных произведений Андерсона относится *Буря в Летнюю Ночь (A Midsummer's Tempest),* основанная на произведениях Шекспира (1974); *Операция Хаос (Operation Chaos)* (1971); и четырехтомная кельто-римская историческая фэнтези *"Король Иса" ("The King of Ys")* (1986-1988), написанная в соавторстве с его женой, Карен.

Хотя первые её книги предназначались для подростков, Андрэ Нортон (1912-2005) стала частью фэнтези вместе со своим *Колдовским Миром (Witch World)* (1963), гибридной научной фэнтези, главный герой которой попал из нашего мира на другую планету, заполненную паранормальными существами и силами. Популярность этой книги привела к появлению множества сиквелов, в которых исчезли элементы научной фантастики, и на первый план вышло фэнтези. Затем последовала *Паутина Колдовского Мира (Web of the Witch World)* (1964) и другие книги.

Подобно Толкиену, Нортон описывала различные эры (или "циклы") Колдовского Мира, добавляя ему широту и глубину. Первые книги со временем стали относить к Эсткарпскому Циклу, последующие книги стали частью Высокохаллакского Цикла, а последний период истории Колдовского Мира стал называться Поворотом. Нортон стала одним из первых авторов, которые открыли свой мир другим авторам, что сделало её первопроходцем в области общих миров. Она была редактором нескольких сборников, посвященных "Колдовскому Миру", заложила основы новых сюжетных циклов, и дала возможность другим авторам творить в Колдовском Мире. В данный момент существует около трех дюжин новелл или сборников, посвященных этой вселенной.

Нортон так же написала достаточно много произведений в жанре молодежной фэнтези, обычно посвященной подросткам, которых внезапно забросило в фэнтезийные миры. Она объединилась с Мэрион Зиммер Брэдли и Джулиан Мэй во время работы над циклом *"Черный Триллиум" ("Black Trillium")* и с Мерседес Лаки, в соавторстве с которой был написан цикл *"Полукровка" ("Halfblood")*. Нортон получила множество наград в жанре научной фантастики и фэнтези. Будучи первым автором-женщиной, которая добилась успеха, она вдохновила многих других женщин, которые пошли по её стопам.

Хотя Джек Вэнс (1916-) добился наибольшего успеха в жанре научной фантастики, он так же стал автором одних из наиболее выдающихся фэнтезийных произведений этого периода. Его влияние на жанр до сих пор остается весьма значительным. Мир Умирающей Земли, созданный Вэнсом, очень сильно напоминал своей атмосферой *Зотику* Кларка Эштона Смита. Впервые описанная в одноименном сборнике, изданном в 1950 году, *Умирающая Земля* была одновременно мрачным и элегантным, древним и почти обезлюдевшим миром, в котором раздувшееся, красное солнце висело в небе, содрогаясь так, если бы оно билось в агонии. Персонажи Вэнса были очень хорошо прописаны и удивительно аморальны, а в его мире бушевала древняя и могучая магия, сопровождавшаяся ужасными катаклизмами. Его описания магических ритуалов стали основой для первых правил *Dungeons&Dragons*, которые с тех пор практически не изменились (Поразительный Призматический Луч и Камни Йоуна остались и в более поздних изданиях *D&D*). Затем в цикле *Умирающая Земля* появились романы *Глаза Небесного Мира (The Eyes of the Overworld)* (1966), *Сага Кугеля (Cugel's Saga)* (1983) и *Риальто Чудесный (Rhialto the Marvelous)* (1984). Последние произведения Вэнса относятся к квази-исторической фэнтези, примером чего может послужить цикл *"Лайонесс" ("Lyonesse")*.

Хотя Питер С. Бигл (1939-) написал не так много книг, как другие авторы этого периода, он прославился мастерством и качеством своих произведений. Его первая новелла, *Сосна и Уединенное Место (A Fine and Private Place)* (1960) представляет собой сверхъестественную историю, плавно переходящую в городское фэнтези, а его первая настоящая фэнтези, *Последний Единорог (The Last Unicorn*), является прекрасным примером классической фэнтези, вобравшим все лучшие стороны этого жанра, подобные замечательным героям, эпическому поиску, который одновременно является и личным, и глобальным, а так же самоанализу, который обычно не характерен для этого жанра. Этот роман повествует о последнем, свободном единороге и её мечте, которая состоит в воссоединении с её сородичами.

Произведения Бигла, последовавшие за *Последним Единорогом*, в основном рассказывают о современном мире, в котором неожиданно появляется что-то фантастическое. Новелла Бигла, *Лила-Оборотень (Lila, the Werewolf)* (1974) представляет собой прекрасный образец городской фэнтези, главным героем которой является рассказчик, подруга которого на самом деле вервольф. Следующий роман Бигла, *Народ Воздуха (The Folk of the Air)* (1986), рассказывает о членах плохо замаскированного подобия Общества Творческого Анахронизма (общества, которое стремится к возрождению средневековья), текст которого переполнен скрытой иронией, связанной с современной культурой, и ролью фэнтези и эскапизма в современном мире. Следующее его произведение, *Песнь Трактирщика (The Innkeeper's Song)* (1993) повествует о маге, живущем в наши дни, который ищет помощи в борьбе с тем, что может

стать величайшим наступлением зла, и интересно упоминанием о маге Шмендрике из *Последнего Единорога*. Кроме того, Бигл написал несколько сборников коротких рассказов, действие которых происходит в мирах его предыдущих романов, сиквел *Последнего Единорога*, и городскую фэнтези, *Тамсин* (*Tamsin)* (2001).

Хотя Урсулу К. Ле Гуин (1929-) называют одним из наиболее выдающихся научных фантастов 20 столетия, её вклад в развитие фэнтези так же очень значителен. Став частью этого жанра в 1950-ых годах благодаря нескольким коротким историям, Ле Гуин вскоре написала свой первый роман, который назывался *Волшебник Земноморья* (1968), за которым последовали *Гробницы Атуана* (1971) и *Самый Дальний Берег* (1972). Героем этих романов был юный ученик мага, Гед, который постепенно обретал все большую и большую силу, сражался с внутренними демонами и, в конце концов, бросил вызов самой природе смерти. Четвертая книга, *Техану: Последняя Книга Земноморья* (1990), продолжает первоначальную трилогию, и Ле Гуин недавно вновь вернулась в Земноморье двумя своими книгами: сборником коротких историй и новеллой. Её другие фэнтезийные циклы, подобные *"Орсинии" ("Orsinia")*, одновременно являются традиционными историями о детях, которые оказались в магическом мире, но вместе с тем подверглись соответствующим изменениям, и в них прослеживаются собственные наблюдения Ле Гуин за развитием фэнтезийного жанра. Она написала достаточно большое количество детской фэнтези, считается хорошим поэтом и драматургом, и издала несколько сборников рассказов. Являясь еще и уважаемым литературным критиком, Ле Гуин сделала огромный вклад в дело признания фэнтези с помощью своих эссе, описывающих и анализирующих структуру, цель и эволюцию фэнтези. Её книга *Из Эльфляндии в Погкипси (From Elfland to Poughkeepsie)* (1973) привлекла внимание читателей к таким забытым авторам, как И.Р. Эддисон и Кеннет Моррис. Сборник эссе Ле Гуин, *Язык Ночи (The Language of the Night)* (1979) является особенно полезным для понимания современной фэнтези. Другие её научные работы представляют собой смесь анализа фэнтезийных историй и феминистской философии, и именно они привлекли внимание многих авторов-женщин к данному жанру.

Британский автор Майкл Муркок (1939-) возможно сделал для фэнтезийных ролевых игр больше, чем кто-либо другой за исключением Толкиена. Отличаясь необычной активностью и работоспособностью, Муркок в самом начале своей карьеры работал под множеством псевдонимов, создавая истории и романы в самых различных жанрах. Наиболее популярный герой Муркока, Эльрик из Мельнибона (первоначально рассматривающийся, как клон Конана) очень отличался от традиционного героя меча и магии. Вместо того чтобы быть мускулистым и здоровым, он был слабым альбиносом, который едва мог передвигаться без помощи магии или алхимии. Вместо того чтобы не доверять магии, Эльрик был самым могучим чародеем, которого знал мир, и полагался на вампирический рунный клинок Буреносец, который представлял собой великий артефакт ненасытного зла.

Хотя большая часть историй из жанра меча и магии описывает героя, который завоевывает трон с помощью долгих сражений, Эльрик начинает с того, что отказывается от своего трона и отправляется на поиски приключений. Цикл *"Эльрик"* в конце концов, был опубликован в шести томах (1972-1977), после чего было издано еще два романа, один из которых вышел в 1989, а другой в 1991 году. Эльрик так же появлялся во многих других романах и рассказах

Муркока. Многие герои Муркока объединены одной общей темой: все они являются воплощением идеального архетипа воина, которого называют Вечным Воителем. Этот герой появляется тогда, когда нарушается равновесие между Законом и Хаосом, иногда выступая на стороне Хаоса, хотя в большинстве случае он защищает Закон. Персонажи Муркока населяют альтернативные реальности и измерения, известные, как Вселенная. Они с легкостью перемещаются по этой Вселенной, пересекая пространство и время, сталкиваясь с различными подобиями друг друга в различные временные моменты и, иногда, вступая в одни и те же битвы, но уже на другой стороне. Некоторые Вечные Воители знают о своей истинной сущности; другие – нет. Концентрация Муркока на таких элементах, как бесконечная Вселенная, борьба между Равновесием, Законом и Хаосом, многочисленные сущности Вечного Воителя, и сомневающийся герой, который может бросить вызов врагам, оказала очень значительное влияние на фэнтезийные ролевые игры.

Черпая вдохновение из произведений Роберта Говарда, Карл Эдвард Вагнер (1945-94), создал цикл о Кейне, бессмертном воине, диком, хотя и достаточно цивилизованном, который был проклят вечной жизнью, и теперь вынужден скитаться по преображающейся земле, не замечая хода столетий. Эти книги, представляющие собой фэнтези меча и магии в чистом виде, придали жанру новые силы. Кейн, как и Эльрик, был полной противоположностью традиционному герою фэнтези: мрачный и готический, он отличался сардоническим юмором и удивительной аморальностью, иногда совершая ничем неприкрытые злодейства.

Кейну было посвящено три романа и два коротких сборника историй/новелл, рассказывающих о нем: последний, *Ветра Ночи* (*Night Winds)* (1978), заслуженно считается лучшим. Существует еще несколько коротких историй о Кейне (в том числе и та, в которой Кейн встречается с Эльриком), некоторые из которых забрасывают бессмертного героя Вагнера в другие миры, и которые изменяются от фэнтези к ужасам. Вагнер так же написал два продолжения циклов Говарда, роман о Конане, называющийся *Дорога Королей* (*The Road of Kings)* (1979, который считается лучшей книгой о Конане, которая не принадлежит перу Говарда) и *Легион из Теней (Legion from the Shadows)* (1976), произведение, посвященное Брану Мак Морну.

Роджер Желязны (1937-95) в основном посвятил себя научной фантастике. Тем не менее, его влияние на фэнтези так же было значительным. Концентрация на научной фантастике не помешала ему создавать миры, где наука и магия были неотличимыми друг от друга, как, впрочем, и писать настоящую фэнтези с незначительной примесью научной фантастики.

Одними из наиболее выдающихся его произведений считаются *Владыка Света* (*Lord of Light)* (1967, причем это произведение завоевало практически все существующие фантастические и фэнтезийные награды) и *Хроники Амбера (“The Chronicles of Amber”),* цикл, который заслужил почитание легионов фанов по всему миру. Большая часть произведений Желязны описывает умелых, интеллигентных и надежных героев, которые черпают свою силу из какого-то внутреннего источника, который может быть как магическим, так и научным, а то и находиться двух этих областей. *Владыка Света* описывает планету, где наследники космических первооткрывателей решили с помощью технологии занять место индийских богов. Они вступают в конфликт с существом, которое может быть (а может и не быть) одним из истинных богов. Десять романов цикла “Амбер” (опубликованных в период между 1970-1991), и несколько

коротких историй, описывают членов раздробленного дома магических сверхсуществ, которые являются потомками полубога. Эти могущественные персонажи сражаются друг с другом за превосходство но, в конце концов, объединяются перед лицом врага, связанного с их прошлым.
Способные перемещаться между параллельными измерениями (Тенями), принц Амбера Корвин, а со временем его сын, Мерлин, сталкиваются с множеством самых разнообразных фэнтезийных миров, монстров, демонов и сверхъестественных сил. К числу других выдающихся произведений Желязны относятся книги *Дилвиш Проклятый (Dilvish the Damned)* (1982), *Изменяющаяся Земля (The Changing Land)* (1981), *Подменыш (Changeling)* (1980), *Безумная Палочка (Madwand)* (1981), *Джек-из-Теней (Jack of Shadows)* (1971), *Медленная Ночь в Одиноком Октябре (Slow Night in the Lonesome October)* (1993), трилогия волшебных историй, напоминающих фарс, написанная в соавторстве с Робертом Шекли, и множество коротких рассказов.

Литературная фэнтези

Хотя большая часть фэнтези несправедливо заносится критиками в разряд вымысла и не подвергается какому-либо анализу, развитие фэнтези было связано и с такими выдающимися авторами, как Йетс, Элиот, Спенсер, Мильтон, Шекспир, Теннисон и Твен. Сегодня существует достаточно много фэнтезийных историй, написанных авторами, никак не связанных с фэнтези жанров, тогда как в прошлые десятилетия, мир увидел просто поразительные произведения многих выдающихся литераторов, причем некоторые из них полностью посвятили себя фэнтези.

Авторы из-за пределов жанра

Возможно наиболее успешный современный автор, Стивен Кинг (1947-) так же сделал определенный вклад в жанр фэнтези. Одна из первых его новелл, *Противостояние (The Stand)* (1978), достаточно быстро переходит от описания биологической катастрофы к апокалиптической битве добра и зла. *Глаза Дракона (Eyes of the Dragon)* (1987) являются явной фэнтези. В соавторстве с Питером Страубом было написано две новеллы, *Талисман (The Talisman)* (1984) и его сиквел, *Черный Дом (Black House)* (2001), причем обе они описывают главного героя, происходящего из нашего мира, который оказался в фэнтезийной реальности Долин.
Наиболее значительным вкладом Кинга в жанр фэнтези является его эпический цикл *“Темная Башня” (“Dark Tower”)*, который состоит из семи томов, посвященных благородному стрелку, который мстит колдуну, живущему в апокалиптичном мире, заполненном вервольфами, призраками, вампирами и обломками нашего мира. Седьмой роман цикла будет опубликован в 2005, и, предположительно, станет последним в карьере Кинга.
Британский автор, драматург, сценарист и режиссер, Клив Байкер (1952-) написал множество произведений, которые не вписываются в какие-либо рамки, и связаны как с ужасами, так и с фэнтези, обладая при этом элементами магического реализма. Хотя первые произведения Баркера являются явными ужастиками, со временем они приобретают все большую и большую фантастичность, которая смешивается с “реальным” миром, что видно на

примере его *Сотканного Мира (Weaveworld)* (1987), где главные герои оказываются в пугающем фэнтезийном мире, существующем в магическом ковре.
Великое и Тайное Представление (The Great and Secret Show) (1989) и его продолжение, *Эвервилл (Everville)* (1994) открывает нам оккультный подземный мир. *Имаджика (Imajica)* (1991) рассказывает о людях, оказавшихся в магической стране, которую разрывает на части эпическое сражение древних сверхъестественных сил. Два других произведения Баркера, *Вор Вечности (The Thief of Always)* (1992) и *Абарат (Abarat)* (2002), адресованы в первую очередь юным читателям и описывают юных героев, которые путешествуют по магическим мирам.
Нил Гейман (1960-) добился славы благодаря своим книгам-комиксам, подобным известному циклу *"Песочный Человек" ("Sandman")* (1989-96), которые стирают границы между фэнтези, ужасами и комиксами о супергероях. Гейман стал автором юмористической фэнтези: *Добрые Знамения (Good Omens)* (1990, в соавторстве с Терри Пратчеттом); ужасов, напоминающих произведения Баркера, к числу которых относится *Нигде (Neverwhere)* (1997); коротких сборников *Ангелы и Испытания (Angels and Visitations)* (1993) и *Дым и Зеркала* (*Smoke & Mirrors)* (1998); а так же новеллы *Американские Боги (American Gods)* (2001), повествующей о древних богах, которые оказались в современном мире и вступили в борьбу друг с другом и грядущим апокалипсисом.
Гейман смешал поэзию и прозу в волшебной фэнтези *Звездная Пыль (Stardust)* (1999) и детских книгах *День, Который Я Продал Отцу за Две Золотых Рыбки (The Day I Swapped My Dad for 2 Goldfish)* (1997) и *Волки в Стенах (Wolves in the Walls)* (2003), а так же обратился к юношеской фэнтези, написав книгу *Коралин (Coraline)* (2002). Он продолжает писать новые комиксы и романы.
Хотя он в основном занимался написанием сценариев для самых различных фильмов, Вильям Голдмен (1931-) навсегда обогатил мир фэнтези (и заметно повысил планку для последующих произведений) одной своей книгой – *Невеста-Прицесса: Классическая История Моргенштерна об Истинной Любви и Великом Приключении, "Хорошие Части", Сокращенная Вильямом Голдменом* (*The Princess Bride: S. Morgenstern's Classic Tale of True Love and High Adventure, The "Good Parts" Version, Abridged by William Goldman)* (1973). Эта очаровательная и смешная волшебная сказка отличается очень современным и довольно шаловливым тоном, который характерен для пародий фэнтезийного жанра. Экранизация этого романа оказалась очень успешной, и вообще он оказался наиболее продаваемым из всех книг Голдмена.

Коллажи и Франчайзинг

Популярные персонажи всегда обладают большим количеством последователей, и, иногда, потребность в дальнейших приключениях, описывающих их, настолько велика, что авторам просто приходится писать о них, даже если они не собирались делать этого. Примером этого может послужить воскрешение Шерлока Холмса сэром Конан Дойлем, который сначала убил его в одной из историй, но затем все же решил воскресить, так как этого активно требовали читатели. Тем не менее, иногда авторы отказываются возрождать своих персонажей несмотря ни на что, или же интерес к их произведениям остается очень силен даже после их смерти. В этих случаях редакторы

и издатели обращаются к коллажам и, в конце концов, появляются франчайзы. Всевозможные имитации приносят издателям огромные деньги. Коллажи являются кровью и плотью многих жанров, так как авторы очень часто создают персонажей, похожих на уже существующих, в надежде, что молния вновь ударит в то же место, куда она била при схожих обстоятельствах. Многие фэнтезийные герои являются обычными копиями более ранних популярных персонажей. В некоторых случаях, одни и те же авторы могут копировать своих собственных героев. К примеру, Кулл Роберта Говарда был раньше Конана, но при этом он практически полностью идентичен ему. Все дело в том, что Говард написал книгу *“Этим Топором Я Правлю!” (“By This Axe I Rule!”)*, главным героем которой был Кулл, но которую ему так и не удалось продать. Позже он переделал её в новеллу *Феникс на Мече (Phoenix on the Sword)*, которая стала первой историей о Конане и включил части данного романа в *Час Дракона (Hour of Dragon)*, который так же рассказывал о Конане. Помимо плагиаторства самого Говарда, Конан так же породил еще целые дюжины имитаций, начиная Тонгором из Лемурии Лина Картера, Кириком и Котаром Гарднера Ф. Фокса, Браком-Варваром Джона Джейкса, Друссом-Легендой и заканчивая многими другими.

Конан стал одним из первых фэнтезийных персонажей, которые подверглись франчайзингу. Благодаря тому, что редакторами цикла стали Спрэг де Камп и Лин Картер, этот персонаж стал доступен огромному количеству авторов в последующие годы. Первыми последовали произведения самих де Кампа и Картера, за ними пришло время еще более дюжины авторов, включая Бьорна Ниберга, Карла Эдварда Вагнера, Пола Андерсона, Эндрю Дж. Оффутта, Роберта Джордана и других авторов. Многие фаны Говарда были весьма опечалены подобными действиями со стороны де Кампа: многие из “продолжений” вообще не имели какой-либо связи с первоначальным замыслом Говарда! Хотя период расцвета франчайзинга Говарда относится к 90-ым годам, с тех пор к уже написанным произведениям добавились новые книги, как, впрочем, и целые циклы о Конане, а так же новые переиздания историй Говарда, восстановленные на основе его рукописей.

Конан был не единственным фэнтезийным героем, который подвергся франчайзингу, хотя в этом отношении с ним могут сравниться немногие. Другие герои Говарда, подобные Кормаку Мак Арту и Брану Мак Морну стали персонажами новелл других авторов (Оффута, Вагнера, Дэвида К. Смита, Ричарда Тирни), а Красная Соня, так же созданная Говардом, стала героиней романов Смита и Тирни. Гор Братоубийца, незначительный персонаж Говарда, описанный в незаконченной истории, стал главным героем новеллы, которую заканчивали 16 других авторов, среди которых следует отметить Вагнера, Муркока, Оффута, Чарльза Р. Сандерса, Менли Вейда Веллмана, Брайана Лумли, Рамси Кэмпбелла и Мэрион Зиммер Брэдли. Муркок разрешил другим авторам использовать его персонажей в коротких рассказах и сборниках. Майкл Ши написал неофициальное, но достаточно известное продолжение *Глаз Небесного Мира*, которое называлось *Поиск Симбилис* (*The Quest for Simbilis)* (1974), до того, как Вэнс создал свое собственное продолжение. Появились коллажи, посвященные Фафхрду и Серому Мышелову Фрица Лейбера, и был издан новый приквел *“Хроник Амбера”* Роджера Желязны (несмотря на то, что сам Желязны был откровенно против этого).

Попытки возродить уже проверенные миры или персонажей, делались и в отношении классических произведений фэнтезийного жанра. Наследники Толкиена внимательно следят за тем, чтобы на свет не появились произведения других авторов, посвященные Средиземью, хотя Мэрион Зиммер Брэдли опубликовала две истории, действие которых разворачивается именно в этом мире, а точнее *Драгоценность Арвен (The Jewel of Arwen)* (1974) и *Уход Арвен (The Parting of Arwen)* (1974). Очевидно, что наследию К.С. Льюиса не так повезло. В 2001 году, было объявлено о скоро появлении новых книг цикла *“Нарния”* (что вызвало очень громкий протест фанов Нарнии), хотя до сих пор не были объявлены авторы этого проекта, а сам он не начал издаваться.

Тайные Языки: Неанглийская Фэнтези

Любая история фэнтези будет незаконченной, если ограничиваться произведениями, написанными (или переведенными) на английском языке. Относительная новизна современной фэнтези повлияла на скорость переводов, и потому многие неанглийские фэнтезийные истории остались неизвестными или замкнутыми в их языковой среде.
Недавние переводы и растущая популярность таких авторов, как Хорхе Луис Борхес, Итало Кальвино и Умберто Эко вселяют надежду и стимулируют новые переводы неанглийской фэнтези, что вполне может привести к пересмотру истории данного жанра. Кроме того, растущая популярность неанглийской фэнтези дает читателям возможность открыть для себя ранее неизвестные просторы фэнтезийных миров, что можно сравнить только с чувствами кладоискателя, который внезапно обнаружил тайник с золотом, серебром и драгоценностями.
Далее приведены имена наиболее известных неанглийских представителей данного жанра.
Хорхе Луис Борхес (1899-1986), аргентинский писатель, эссеист и поэт, добился мирового признания в последние два десятилетия. Его истории описывают загадочные и сверхъестественные миры с научной точностью, что выражается в ссылках на несуществующие книги и произведения искусства, описаниях воображаемых городов, тайной метафизики и чудесного современного бестиария. Его произведения были переведены на английский, и сборники его рассказов должны присутствовать в библиотеке каждого любителя фэнтези.
Итало Кальвино (1923-1985), является итальянским романистом и журналистом, который написал несколько “фабуляций”, отличающихся остроумной и интеллектуальной игрой слов и мыслей, обращением к метафизическим и философским темам, и разворачивающихся в идеализированной Европе в период после Темных Веков и до Ренессанса, где правит магический реализм. Основными произведениями Кальвино считаются *Несуществующий Рыцарь и Раздвоившийся Виконт (The Non-Existent Knight and the Cloven Viscount)* (1962) и *Замок Пересекшихся Судеб (The Castle of Crossed Destinies)* (1977).
Наиболее популярным из европейских литературных фантастов является Умберто Эко (1932-) итальянский писатель и интеллектуал, обширные познания которого принесли ему международную популярность. Первая его новелла, *Имя Розы* (*The Name of the Rose)* (1980), представляла собой детектив, связанный с религиозной тематикой, действие которого происходило в одном из монастырей в Темные Века. Это произведение, в котором присутствовали фантастические и апокалиптические видения, тайная библиотека, наполненная запретными знаниями и приближающийся Апокалипсис, почти мгновенно стала классикой современной литературы. *Остров Прошлого Дня (The Island of the Day Before)* (1995) является морской историей, наполненной легендами, философией, приключениями, магическим реализмом и тайнами. Последний роман Эко, *Баудолино* (*Baudolino)* (2002), представляет собой средневековый литературный фарс.

Антологии различных миров

В 70-80 годы возникает новая разновидность фэнтезийного романа – антологии различных миров. Хотя коллажи существующих фэнтезийных историй, новелл и персонажи были достаточно распространены, это был новый феномен. В антологиях различных миров редакторы и авторы разрабатывали единый мир, а затем создавали определенное количество персонажей. Хотя их было очень сложно редактировать и координировать, эти антологии, тем не менее, оказались очень популярными, породив множество сиквелов, побочных сборников и отдельных романов. В большинстве случаев, с этими антологиями работали действительно звездные составы авторов, которые трудились наравне друг с другом.

Первым и наиболее популярным подобным проектом стал *Мир Воров* (*Thieves' World)* (1979), который породил свыше дюжины сиквелов и побочных произведений, и в развитие которого сделали свой вклад такие выдающиеся писатели, как Роберт Линн Асприн, Линн Абби, Джанет Э. Моррис, Диана Пакстон, Диана Дуэйн, Мэрион Зиммер Брэдли, К. Дж. Черри, Джонн Брюннер, Эндрю Дж. Оффутт, Филип Джозеф Фармер и многие другие. Действие этого цикла происходит в неспокойном портовом городе Убежище (фэнтезийном аналоге Касабланки), что со временем привело к уникальному ролевому кроссоверу (смотрите страницу 35).

Недавно Убежище было возрождено Линн Абби, что привело к целой волне произведений новых авторов, использующих уже существующий мир. Джанет Э. Моррис взяла Темпуса, одного из персонажей *Мира Воров*, создав на его основе свой собственный цикл, и занявшись редактированием новой серии антологий различных миров, *Герои в Аду* (*Heroes in Hell)*.

К числу других подобных антологий этого периода относятся *Лиавек* (Liavek) (куда писали Вилл Шеттерли, Эмма Булл, Патриция К. Вреде, Джейн Йолен, Меган Линдхольм, Стивен Браст, Кара Далки, Памела Дин, Джен Вульф, Чарльз де Линт, Алан Мур и многие другие) и *Приграничье* (*Borderland)* (Шеттерли, де Линт и другие), хотя за ними последовали и другие циклы, количество которых особенно возросло во времена расцвета ролевых игр. Хотя нельзя сказать, имела ли идея *Мира Воров* какую-либо связь с ролевыми играми, но послесловие к *Лиавеку* сделало очевидным то, что это был ролевой сеттинг, используемый группой игроков-писателей, к числу которых относились Шеттерли, Булл, Вреде, Браст и Далки.

Хотя *Дикие Карты* сложно назвать фэнтезийным циклом, эту серию все же следует упомянуть здесь, так как её редактором был Джордж Р.Р. Мартин.

Современный рынок фэнтези

(1980-наши дни)

Сегодня жанр фэнтези достаточно активно развивается, что объясняется прочным фундаментом, заложенным уже упомянутыми авторами, значительным интересом общественности к эскапистской литературе и несколькими другими факторами, подобными известности такого брэнда, как "Зведные Войны", необычной популярности книг и фильмов о Гарри Поттере, развивающемуся рынку игр и поразительному успеху недавней экранизации *"Властелина Колец"*. Большая часть нынешней фэнтези представлена сериалами, сиквелами или романами очень больших размеров, которые в результате этого издаются по частям. Многие авторы уже говорили о том, что очень сложно создать абсолютно новый фэнтезийный мир, потому следует

смириться с определенным однообразием издающихся произведений. Кроме того, используя один и тот же мир для целой серии новелл, можно добиться гораздо более глубокой, подробной и убедительной проработки самого сеттинга. Вдобавок к этому, если первая книга успешна и добивается внимания читателей, то они покупаю другие, описывающие тот же самый мир или персонажей. Издатели и агенты постоянно подталкивают рынок в этом направлении.
Перечень выдающихся авторов нашего времени действительно очень велик, что не может не радовать. Чуть ниже будут упомянуты наиболее известные представители этого жанра, разделенные на группы в зависимости от стиля фэнтези, который представлен большей частью их произведений.

Традиционная фэнтези

Следуя рейтингу продаж, традиционная фэнтези является наиболее популярной разновидностью фэнтези, которая издается в наши дни. Во многом этот цикл возник благодаря Толкиену и его Средиземью. Хотя произведения этого поджанра очень сильно варьируются по стилю и содержанию, все они называются "традиционными" потому, что они связаны с классическими темами и архетипами, подобными эпическим приключениям, эльфам, дворфам, драконам и так далее. Очень часто они представляют собой целые сериалы, описывающие эпическое странствие одних и тех же героев, занимающее несколько книг. Одним из наиболее важных элементов подобных произведений часто оказывается выдуманный мир, который служит для объединения различных приключений и героев в один цикл.
Цикл "*Перн" ("Pern")*, созданный Энн МакКеффри (1926-) является одной из наиболее популярных серий классической фэнтези, и является смесью псевдонаучной фантастики и фэнтези, описывающей героев и героинь, способных телепатически общаться с драконами. Действие цикла "*Белая Ворона" ("White Crow")* Мэри Джентл разворачивается в параллельном мире, где доминирующим видом стали гигантские крысы, которые теперь правят человечеством.
Терри Брукс (1944-) и Деннис Л. МакКирнан (1932-) известны своими практически полными копиями *Властелина Колец*, хотя цикл "*Шаннара" ("Shannara")* Брукса является одним из наиболее продаваемых во всем мире, и его мир начинает все дальше и дальше отходить от привычного образа Средиземья. Действие циклов МакКирнана "*Железная Башня" ("The Iron Tower")* и "*Серебряный Зов" ("The Silver Call")* разворачивается в Митгаре, который просто до неприличия похож на Средиземье.
Роберт Джордан (1948-) наиболее известен своими книгами о Конане и циклом "*Колесо Времени" ("Wheel of Time")* (в данный момент издано 11 книг, и конец, судя по всему, еще очень далек), монолитной серии эпических фэнтезийных романов, повествующих о рвущей на части мир битве добра и зла, с привычным набором опасных миссий, поворотов судьбы и поразительным количеством героев и злодеев. Цикл Джордана напоминает серия "*Меч Истины" ("Sword of Truth")* Тэрри Гудкайнда (1948-), которая в данный момент состоит из семи томов.
Цикл "*Дарвет" ("Darwath")*, созданный Барбарой Хэмбли (1951-), рассказывает о приключениях современных людей в мирах научной фэнтези, и

её романы из серии "*Солнечный Волк" ("Sun Wolf")* представляют собой очень необычный подход к стандартным архетипам меча и магии. К числу других её произведений относятся циклы *"Солнечный Крест" ("Sun-Cross")* и *"Антриг Виндроуз" "Antryg Windrose"*, в которых так же пересекаются различные измерения и происходит пересмотр привычных фэнезийных стандартов.
Стивен Р. Дональдсон (1947-) навсегда вошел в историю фэнтези своими *"Хрониками Томаса Ковенанта, Неверящего" ("Chronicles of Thomas Covenant the Unbeliever")*, состоящими из двух трилогий, опубликованных в период между 1977 и 1983. Главный герой цикла является прокаженным из нашего мира, который оказывается в магической стране, и становится спасителем, обладающим великим предназначением и огромной силой. Этот цикл необычным образом трактует героизм, присущий основным персонажам этого поджанра, так как главный герой часто сомневается в себе и жалеет себя, наносит вред своим союзникам и подводит своих последователей. К числу других выдающихся произведений Дональдсона относится цикл *"Нужда Мордант" ("Mordant's Need")*, состоящий из двух книг и повествующий о молодой женщине, которую забросило из нашей вселенной в мир, где каждое зеркало является дверью, ведущей в другую землю.
Меган Линдхольд (1952-) начинала писать с традиционной фэнтези, представленной трилогией *"Певцы Ветров" ("Windsingers")*, но затем перешла на городскую фэнтези. Со временем, она вернулась к тому, с чего начинала, на этот раз под псевдонимом Робин Хобб, и в данный момент работает над циклом *"Провидец" ("Farseer")*. Она так же писала в соавторстве со Стивеном Брастом и сделала свой вклад в развитие цикла антологий *Лиавек*.

Историческая фэнтези

Действие произведений этого поджанра разворачивается в мире, который очень похож на наш собственный, хотя при этом в нем присутствует магия и различные элементы сверхъестественного. Обычно это средневековая Европа (если не считать нескольких исключений), хотя в подобных книгах может описываться альтернативная реальность, где ход истории изменился в результате какого-то значительного происшествия (обычно обладающего сверхъестественной природой). Другие авторы просто рассматривают мифологические или исторические фигуры через линзы фэнтези. Особенно многочисленными являются книги, написанные на основе кельтской истории, что объясняется растущим интересом к культуре и истории кельтов и ирландцев.
Легенда о Короле Артуре так же занимает огромное место в фэнтезийной литературе. Многие авторы последовали по стопам Т. Х. Уайта и попытались вновь переписать историю Артура. А. А. Аттанасион (1951-) создал эпический и очень аллегорический пересказ легенды о Короле Артуре, который представлен в его романах *Дракон и Единорог (The Dragon and the Unicorn)* (1994), *Орел и Меч (The Eagle and the Sword)* (1998), *Волк и Корона (The Wolf and the Crown)* (1999) и *Змея и Грааль (The Serpent and the Grail)* (2000).
Возможно, наиболее известная интерпретация артурианской легенды содержится в цикле Мэрион Зиммер Брэдли (1930-1999), *Туманы Авалона (The Mists of Avalon)* (1982, с несколькими последующими сиквелами), который

является феминистским вариантом легенды, рассказанном от лица одной из женщин Артура.
Произведение Томаса Бергера (1924-), *Король Артур (Arthur Rex)* (1978) является вульгарным, ревизионистским и нескромным (хотя и достаточно точным) пересказом легенды об Артуре. К числу других романов, повествующих об этом персонаже, относятся книги *Владыка Драконов (The Dragon Lord)* (Дэвид Дрейк, 1979), *Владыка Пламени (Fire Lord)* (Парк Гудвин, 1980), цикл *Пендрагон ("Pendragon")* Стивена Лохэда, цикл "*Меч Силы" ("Sword of Power")* Дэвида Геммела и *Белый Ворон (The White Raven*) Дианы Л. Пакстон (1988).
К числу фэнтези, основанной на кельтской истории, относится цикл Кеннета К. Флинта, посвященный Туата Де Данаан (группе кельтских героев, очень напоминающих эльфов), а так же Кухулину и Финну МакКумхалу (героям кельтов), как впрочем, и другие произведения этого автора, связанные с ирландским фольклором и монстрами. Действие книг из цикла *"Арафэль" ("Arafel")* К. Дж. Черри разворачивается в кельтской Англии, наполненной фэйри. Цикл *"Бард" ("Bard")* Кейт Тейлор описывает приключения изгнанного ирландского менестреля, который странствует по миру вместе со своей любимой – королевой пиратов-викингов.
Наиболее популярный цикл Гордона Р. Диксона (1923-), "*Дракон и Джордж" ("The Dragon and the George")*, во многом напоминает *Янки из Коннектикута* Марка Твена и *Три Сердца и Три Льва* Пола Андерсона. Первый роман, *Дракон и Джордж*, (1976) описывает похождения современного человека, оказавшегося в псевдоисторическом подобии средневековой Англии; книга Диксона отличается от других произведений тем, что в сознании героя обитает дух большого и сильного дракона. Вообще же книга представляет собой достаточно банальный квест, состоящий из путешествия группы товарищей для сражения с силами тьмы, после чего в мире восстанавливается порядок и появляется основа для множественных сиквелов.
Действие цикла *"Дерини" ("Deryni")* Кэтрин Курц (1944-) разворачивается в мире, очень похожем на средневековую Англию. С самого начала, заложенного романом *Камбер Кулдский* (*Camber of Culdi)* (1976), Курц описывает расу существ, очень похожих на людей, которые обладают магическими способностями и тайно существуют параллельно с людьми. Уже было опубликовано свыше дюжины романов этого цикла.
Новеллы Барри Хугарта (1934-), посвященные средневековому Китаю, представляют собой детективную фэнтези, отличающуюся изящными сюжетными поворотами, связанными с судьбами людей и призраков, богов и императоров, в которых приходится разбираться блистательному Мастеру Ли и его не слишком умному ученику, Десятому Быку. Первая из этих новелл, *Мост Птиц (Bridge of Birds)* (1984), в 1985 году завоевала Премию Мировой Фэнтези. Две новеллы, написанные журналистом Е. Хоффманом Прайсом, *Дьявольские Жены Ли Фонга (The Devil Wives of Li Fong)* (1979) и *Нефритовая Чародейка (The Jade Enchantress)* (1982) напоминают романы Хугарта, хотя наиболее значительными вкладом Прайса в фэнтези считаются биографические произведения, посвященные его друзьям Роберту Говарду, Лавкрафту и Кларку Эштону Смиту.
К числу других авторов, использующих псевдоисторические миры, относятся К. Дж. Черри, Р. А. Макавой (1949-) и Джен Вульф (1931-). Черри обратилась к мифологической России, создав трилогию "*Русалка" ("Rusalka")* (*Так, мне уже*

страшном. Прим. переводчика), Макавой написал трилогию “Дамиано” (“Damiano”), посвященную ангелам и демонам в Италии периода Ренессанса, тогда как *Солдат Тумана (Soldier of the Mist)* (1986) и *Солдат Ареты (Soldier of Arete)* (1989) Вульфа повествуют об воине из Древней Греции, который утратил память.

Героическая фэнтези (Меч и Магия)

Этот поджанр фэнтези, на который оказали весьма значительное влияние фэнтезийные истории пульп эры, является более жестким и ориентированным на действие, чем другие поджанры. Кроме того, протагонисты меча и магии часто оказываются достаточно сомнительными личностями. Произведения героической фэнтези, которая является более мрачной и жестокой, чем другие поджанры, часто образуют значительные циклы.
Цикл *“Темный Край” (“Darkover”)* Мэрион Зиммер Брэдли возник, как соединение научной фантастики и фэнтези, но достаточно быстро избавился от всех фантастических элементов. Брэдли написала более двух дюжин новелл и антологий “Темного Края”. К числу других циклов Брэдли можно отнести *Хроники Атлантиды (“Atlantis Chronicles”)*, написанный в соавторстве с Андрэ Нортон и Джулиан Мэй цикл *“Триллиум” (“Trillium”)*, а так же сиквелы её наиболее выдающейся артурианской новеллы *Туманы Авалона (The Mists of Avalon)*.
Одним из наиболее популярных авторов, работающих в этом поджанре, является Свивен Браст (1955-), который добился наибольшей популярности, благодаря фэнтезийному циклу *Влад Талтос (“Vlad Taltos”)*, который посвящен убийце, который часто оказывается достаточно упрямым и подозрительным. Связанная с этим циклом серия, *“Хаавренские Романы”(“Khaavren Romances”),* описывает прошлое Драгаэры, и является очень хорошей стилизацией под *Трех Мушкетеров (The Three Musketeers*) и другие авантюрные приключения Дюма. Кроме того, Браст написал множество других произведений, относящихся к городской, теологической и традиционной фэнтези.
К. Дж. Черри (1942-) писала как в жанре научной фантастики, так и в жанре фэнтези. Её первое произведение, *Врата Иврел (Gate of Ivrel)* (1976), является научной фантастикой, которая скрывается под маской фэнтези. За этой книгой последовало еще три, которых объединяет одна и та же вселенная, а так же одинаковые герои. Черри так же написала несколько других циклов, которые более близки к фэнтези, начиная *“Мечом Знания” (“Sword of Knowledge”)*, написанным в соавторстве с Мерседес Лаки и *“Героями в Аду” (“Heroes in Hell”)*, появившимися благодаря сотрудничеству с Жанет Моррис; и заканчивая последним циклом Черри, который называется *“Цитадель” (“Fortress”)*. Кроме того, Черри так же написала несколько книг, которые не вошли ни в один из циклов.
Джен Вульф (1931-) наиболее известен своими новеллами *Новое* Солнце (“New Sun”) и *Долгое Солнце (“Long Sun”),* входящими в эпический цикл, в котором в равной степени присутствуют научная фантастика и фэнтези, что позволяет провести определенные параллели с циклом “Умирающая Земля” Джека Вэнса, где так же описывалась смесь древней технологии, фэнтезийных персонажей и сложных метафизических и сверхъестественных миров. Вульф написал довольно много отдельных фэнтезийных произведений, в которых в равной степени смешались фольклор, мифы и волшебные истории, вдобавок к уже

присутствующей там фэнтези и научной фантастике. Он написал очень много коротких рассказов и опубликовал несколько их сборников. Вульфа часто сравнивают с Желязны из-за количества его произведений, поразительной убедительности его стиля и элегантного смешения жанровых элементов, которое всегда присутствует в его книгах.

Танит Ли (1947-) стала автором многих выдающихся фэнтезийных циклов, подобных *"Трилогии Рожденного Могилой" ("Birthgrave Trilogy"), "Войн Виса" ("Wars of Vis")*, популярных *"Историй Плоской Земли" ("Tales of the Flat Earth"), "Тайных Книг Рая" ("Secret Books of Paradys")* и *"Кровавой Оперы" ("Blood Opera")*. Кроме того, она является автором значительного количества отдельных фэнтезийных романов и произведений в жанре юношеской фэнтези, включая переработку традиционных волшебных сказок, что придает им достаточно взрослый характер. Возможно, Ли является наиболее многосторонним автором жанра фэнтези за последние 30 лет. Её произведения охватывают огромное количество тем и поджанров, вследствие чего их очень сложно каталогизировать.

Дэвид Геммел (1948-) взял многое из старых приключенческих журналов, что видно на примере его мрачных, яростных героев, отличающихся поразительным владением оружием, невообразимым упорством и отчаянной смелостью. Его "*Дренайский Цикл" ("Drenai")* полон подобных героев, как, впрочем, и книги циклов "*Сипстрасси" ("Sipstrassi")* и "*Камни Власти" ("Stones of Power")*. Геммел стал автором и других циклов, подобных *"Человеку Иерусалима" ("Jerusalem Man"),* который напоминает *"Темную Башню"* Кинга своим смешением постапокалиптического мира с религиозными и фэнтезийными темами. К числу других произведений Геммела относятся книги, действие которых происходит в Древней Греции, и последние романы, описывающие борьбу народа, напоминающего шотландцев, с империей, которая очень похожа на Рим.

Из вклада, сделанного Мерседес Лаки (1950-) в жанр фэнтези, в первую очередь следует отметить произведения, написанные в соавторстве с Мэрион Зиммер Брэдли, К. Дж. Черри, Андрэ Нортон, Пирсом Энтони и Энн МакКефри; а так же множество романов, принадлежащих к таким циклам, как *Мир Вальдемара ("World of Valdemar")* (который, на самом деле, состоит из нескольких серий); *Диана Трегарде ("Diana Tregarde"),* к которому относятся произведения жанра темной фэнтези, напоминающие оккультные детективы; и другие включая цикл *"История Барда" ("Bard's Tale"),* по которому была сделана компьютерная игра, к созданию которой была причастна и Лаки.

Сторм Константин (1956-), пишущая в жанре готической фэнтези, известна тем, что её произведения воплощают в себе черты одновременно фэнтези, научной фантастики и ужасов. Её романы напоминают книги Клайва Баркера своими элементами барокко, особенно цикл *Григори ("Grigori")*, посвященный нефилиму, странной группе ангелов, которая тайно существовала на протяжении всей человеческой истории. Сторм писала и более традиционную фэнтези, что видно на примере *цикла Магравандиасские Хроники ("Magravandias Chronicles")* (пока что было издано три тома), которая поднимает достаточно взрослые темы и вопросы, несмотря на присутствие в ней стандартных фэнтезийных тем магии и драконов.

Другими выдающимися авторами, которые добились популярности в области героической фэнтези за последние десятилетия, являются Роберт Адамс, Патриция А. МакКиллип, Дейв Дункан и Лоуренс Уотт-Эванс. Адамс известен

своим циклом “Кланы Всадников”, который, несмотря на производимое им первое впечатление, является постапокалиптическим приключением с элементами героической фэнтези. Трилогия *“Мастер Загадок” (“Riddle-Master”)* МакКиллип представляет собой очень изящную и красивую героическую фэнтези, хотя вместе с тем она так же стала автором других фэнтезийных произведений, рассчитанных как на подростков, так и на взрослых людей. Автором значительного количества качественной фэнтези является Дейв Дункан. Уотт-Эванс написал два прямолинейных цикла героической фэнтези и его серия *“Излишки Войны” (“War Surplus”)* представляет собой смесь фэнтези и фантастического боевика.

Юношеская фэнтези

Юношеская фэнтези, возможно, является наиболее чистым и неизменным из поджанров современной фэнтези, так как её корни лежат в классических детских новеллах, и она происходит от таких классических произведений, как “Хроники Нарнии” и “Властелин Колец” (а чем же еще можно назвать хоббитов, как не молодежью, оказавшейся в огромном и опасном мире?). Этот поджанр так же довольно популярен и среди взрослых читателей. Некоторые из последних произведений в этом жанре стали бестселлерами, популярность которых заметно превосходит популярность других фэнтезийных произведений. Дж.К. Роулинг (1965-) можно назвать наиболее успешным из нынешних авторов юношеской фэнтези. Её потрясающий цикл *“Гарри Поттер” (“Harry Potter”)* описывает процесс обучения юного британского мальчика магическому искусству. Книги цикла открывают читателям сверхъестественный мир, наполненный классическими фэнтезийными персонажами и использующий многие элементы жанра для придания происходящему большей выразительности. Уже было издано пять романов (так же появилось три фильма и несколько дополнительных произведений) и запланировано еще два.
К числу других авторов, добившихся успеха в этом жанре, можно отнести Филипа Пуллмана (1946-), который наиболее известен трилогией *“Его Темные Материалы” (“His Dark Materials”)* и Ллойда Александра (1924-), цикл которого называется *“Хроники Придейна” (“The Chronicles of Prydain”)* и состоит из пяти центральных новелл и нескольких связанных с ними романов.

Юмористическая фэнтези

Смесь юмора и фэнтезийного приключения, юмористическая фэнтези процветает на нынешнем рынке. Произведения этого жанра обычно описывают “прямого” главного героя, который оказывается в причудливом мире, который ему необходимо понять или же миновать в состоянии стабильного удивления. Подобное фэнтези часто растягивается на длительные сериалы, и имеет множество верных последователей.
Издательский феномен, британский автор Терри Пратчетт (1948-) в определенный период времени был автором 1% всех книг, продававшихся в Объединенном Королевстве, что в первую очередь было связано с его циклом ”Плоский Мир” (“Discworld”), состоящим из более чем двух дюжин томов. *Добрые Знамения (Good Omens)* (1990), новелла Пратчетта, написанная в соавторстве с Нилом Гейманом, стала настоящим бестселлером, что

объяснялось огромным количеством фанатов Пратчетта и большим количеством последователей Геймана.
Пирс Энтони (1934-), наиболее выдающийся юмористический фантаст Америки, написал более 30 романов цикла *“Ксанф” (“Xanth”)*. Кроме того, он стал автором неюмористической фэнтези: циклы *“Синий Адепт” (“Blue Adept”)* и *“Реинкарнации Бессмертия” (“Incarnations of Immortality”)* являются “серьезными”, хотя и обладают определенными юмористическими аспектами. Роберт Линн Асприн (1946-) является автором юмористического цикла *“Миф” (“Myth”*) повествующего о комических приключениях нескольких героев, и отличающегося прекрасным оформлением Фила Фоглио. Асприн так же стал автором *“Мира Воров” (“Thieves’ World”)*, цикла антологий, действие которых разворачивается в различных мирах. Крег Шоу Гарднер (1949-) и Том Хольт (1961-) являются еще двумя представителями этого жанра.

Игровая Фэнтези

Одной из наиболее выдающихся тенденций на рынке фэнтези является появление все больше и большего количества произведений, связанных с ролевыми играми. Хотя критики игнорируют эти новеллы, они являются одними из наиболее хорошо продаваемых фэнтезийных романов. Их популярность так же очень велика: подобные книги в первую очередь привлекают игроков, которые хотят читать книги, действие которых разворачивается в мирах, по которым они водятся; тем, у кого нет подобной возможности, они предоставляют опыт, сравнимым с опытом достаточно неплохого вождения; и, кроме того, в большинстве своем они представляют обширные сериалы, прочтение которых требует большого количества времени и сил, но при этом доставляет ни с чем несравнимое эмоциональное удовольствие.
Первым успешным циклом в этом жанре был цикл “Драгонланс” (“Dragonlance”), написанный Маргарет Уэйс (1948-) и Трейси Хикмэном (1955-). Эти новеллы, которые начали издаваться в 1984, принесли огромные доходы кампании TSR, занимавшейся изданием ролевых мануалов. За начальной трилогией последовали новые романы, которые и стали основой будущей издательской империи, добившейся известности во всем мире. Хикмэн был игровым дизайнером, и одним из первых представителей ролевого движения, которые добились успеха на поприще профессиональной литературы. Другими выдающимися авторами игровой фэнтези являются Р. А. Сальваторе (1959-) и Майкл Стакпол (1957-), которые занимали верхние строчки рейтинга *Нью-Йорк Таймс*, Джеймс Лаудер (редактор одних из наиболее известных антологий Забытых Королевств, называющихся *Королевства Доблести (Realms of Valor)* и *Королевства Бесчестья (Realms of Infamy)*), и Робин Д. Лос (автор *Жесткого и Гладкого (The Rough and the Smooth)*, а так же трех новелл цикла “Боевой Молот”).

Городская Фэнтези

Городская фэнтези описывает современный мир, который сосуществует (или вступает в контакт) с королевством сверхъестественного. В некоторых случаях, фантастические элементы являются достаточно явными, тогда как в других они оказываются хорошо спрятанными и едва заметными. Очень часто

главные герои оказываются обычными, несколько наивными людьми, оказывающимися в неведомых и чуждых им мирах.
Канадский автор Чарльз де Линт (1951-) является одним из наиболее выдающихся писателей, работающих в жанре городской фэнтези. В свое время он писал как фантастические романы, так и книги ужасов, хотя городская фэнтези удается ему лучше всего. Он работает под несколькими псевдонимами, и части его романов часто оказываются разбросаны по различным сборникам. Книги Чарльза де Линта отличаются частым использованием музыкальных терминов, что связано с тем, что сам де Линт является профессиональным музыкантом
Джон Кроули (1942 —) впервые занялся работой в жанре фэнтези в 1981 году, написав книгу *Маленький Большой (Little Big)*, сложное и необычное произведение, которое принесло Кроули славу “одного из наиболее творческих авторов фэнтези конца 20 столетия”. Массивная, метаструктурная фэнтези, обладающая множеством уровней познания обычной и фантастической реальностей, эта новелла смешивает волшебство с тысячелетним апокалипсисом.
Выдающимся городским фантастом является Роберт Ф. Холдсток (1948-). После работы с жанрами научной фантастики, оккультного ужаса и меча и магии, он добился успеха и на этом поприще, написав *Лес Мифаго* (*Mythago Wood)* (1984), первую книгу из цикла “Райхопский Лес”. В его произведениях описывается небольшой лес, расположенный в нашем мире, который выступает в роли портала, ведущего в огромный лес, находящийся за пределами нашей вселенной, которая заполнена многочисленными фэнтезийными элементами и мифологическим смыслом. Этот цикл получил очень высокую оценку у многих литературных критиков.
Меган Линдхольм (1952-) является известным автором, завоевавшим популярность своим *Волшебником Голубей (Wizard of the Pigeons)* (1986) и *Цыганом* (*Gypsy)* (1992, написанным в соавторстве со Стивеном Брастом). С тех пор она добилась еще больших успехов, работая под псевдонимом Робин Хобб и создавая традиционную (т.е. объемную и многотомную) фэнтези, которая лучше подходит нынешнему рынку фэнтези. Она так же сделала свой вклад в серию антологий “Лиавек”, посвященную различным мирам (страница XXX).

Джордж Р.Р. Мартин

Родившийся в Байонне, штате Нью-Джерси, 20 сентября 1948, Джордж Реймонд Ричард (Р.Р.) Мартин стал писателем практически с самого детства. Еще ребенком он продавал истории о монстрах детям своих соседей; собирая комиксы в высшей школе, он писал свои рассказы для комиксов. Первый профессиональный опыт он получил в 1970 году, продав короткую историю в *Галактику*. Хотя Джордж Мартин учился на журналиста, в юности он сменил множество работ, включая место члена службы юридической помощи, директора шахматного турнира и преподавателя журналистики.
Большая часть первых произведений Мартина скорее относится к жанру научной фантастики и ужасов, чем к фэнтези. Он полностью отдался литературной работе с 1979 и временно совмещал свою писательскую деятельность с работой в Колледже Кларка в период с 1978 по 1979.

Первым профессиональным романом Мартина стала *Смерть в Свете (Dying of the Light)* (1977), философско-романтическая фантастика, посвященная невозможной любви на умирающей планете. За этим последовало *Убежище Ветров (Windhaven)* (книга была написана в соавторстве с Лизой Таттл, 1981), аллегорическая научная фантастика. *Лихорадочный Сон (Fevre Dream)* (1982), его следующий роман, представлял собой американскую готику, посвященную вампирам и речным судам, действие которой происходило в 19 веке на Миссисипи. Следующая его книга, *Обрывки Армаггедона* (1983), была посвящена серии убийств, связанных с журналистами, пишущими о подпольном роке, и сверхъестественному сюжету, сосредоточенному на возрождении группы 1960-ых годов, которая называлась Назгул.

На протяжении следующего десятилетия он продолжал писать короткие истории, принадлежащие к самым различным жанрам, хотя во второй половине 80-ых годов Мартин посвятил себя новому виду творчества: телевиденью. Он работал в Голливуде в качестве сценариста сериала “Новая Сумеречная Зона” (1985-1988) и исполнительного консультанта-сценариста “Красавицы и Чудовища” (1987-1990). Кроме того, он был исполнительным продюсером телевизионного проекта “Двери”, который снимался в 1992-1993, но так и не вышел на экраны. Он писал эпизоды и сюжеты для некоторых других телевизионных шоу (как успешных, так и не очень); сюда относятся эпизоды для “Новой Сумеречной Зоны”, “Красавицы и Чудовища”, “Головы Макса”, и “Хичхакера”. Кроме того, Мартин вместе с Мелиндой М. Сноуграсс занялся написанием сценариев, адаптировав свои “*Дикие Карты*” (смотрите ниже), и *Принцессу Марса* Эдгара Райса Берроуза для кино, хотя фильмы по ним так и не были сняты.

В конце 1980 – начале 1990, Мартин работал над серией антологий “Дикие Карты”, состоящей из более чем дюжины томов, которые описывают мир, в котором супергерои и суперзлодеи являются реальностью. Это было первое из произведений Мартина, адаптированное для ролевых игр в виде *Диких Карт ГУРПС (GURPS Wild Cards)* (1989) и *Тузов Наверх (Aces Abroad)* (1991), оба в кампании *Steve Jackson Games*. Сам Мартин так же играет и водит по системе ГУРПС.

К числу следующих произведений Мартина относятся сборники коротких историй *Песня для Лии и Другие Истории (A Song for Lya and Other Stories)* (1976), *Песни Звезд и Теней (Songs of Stars and Shadows)* (1977), *Песчаные Короли (Sandkings)* (1981), *Песни Мертвой Мен Синг (Songs the Dead Men Sing)* (1983), *Ночные Летуны (Nightflyers)* (1985), *Путешествие Туфа (Tuf Voyaging) (*1986), и *Портреты Его Детей (Portraits of His Children)* (1987). Он так же выступил редактором нескольких сборников научной фантастики, антологии ужасов, антологий молодых писателей, а так же сборников победителей различных конкурсов.

Мартин живет в Санта-Фе, Нью-Мексико, и является членом Организации Авторов Фэнтези и Научной Фантастики Америки, региональным директором и вице-президентом которой он некоторое время был. Он так же является членом Гильдии Писателей Западной Америки. Произведения Мартина публикуются по всему миру и переводятся на множество различных языков, к числу которых относятся французский, испанский, японский, немецкий, польский, шведский, итальянский, китайский, чешский, корейский и русский.

Он получил множество наград за свои произведения, написанные в жанрах научной фантастики, ужасов и фэнтези, и бесчисленное количество раз

выдвигался на получение практически всех наград, связанных с этими областями. Истории и романы Мартина были должным образом оценены, что принесло ему несколько Премий Хьюго (за *“Песню для Лии”* [1974], *“Песчаных Королей”* [1979], *“Путь Креста и Дракона”“The Way of Cross & Dragon”* [1979], и, за последнее его произведение, связанное с “Песнью Льда и Огня”, *“Кровь Дракона”(“Blood of the Dragon”* [1997]).
Кроме того, Мартин получил Дайкон (японский вариант Премии Хьюго) в 1982 году за свою короткую историю *“Ночные Летуны”*. Он так же получил Премию Небьюла за *“Песчаных Королей”* (1979) и *“Портреты Его Детей”* (1985), Премию Балрога за *Обрывки Армагеддона*, Премию Гильгамеша за сборник коротких историй *Песни Мертвой Мен Синг,* Премию Дедала *в 1987 году за Дикие Карты,* Премию Брэма Стокера *в* 1987 году за *“Грушевидного Человека” “The Pear-Shaped Man”* и Премию Мировой Фэнтези в 1988 году за роман *“Торговля Кожей” (“The Skin Trade”). “Песня для Лии”* так же завоевала в 1975 году Премию Юпитера, и, кроме того, произведения Мартина завоевали 11 Премий Локуса. Не следует забывать о том, что это еще не полный перечень его заслуг: главный цикл Мартина, *“Песня Льда и Огня”,* продолжает приносить ему все новые и новые награды.

Песня Льда и Огня

Первый том этого эпического цикла, *Игра Престолов*, был опубликован в 1996 году. Мгновенно добившись успеха, огромных размеров продаж и внимания критиков, он получил в 1996 Премию Локуса, как лучший фэнтезийный роман, и открыл читателям сложный и суровый мир Вестероса, который наполнен столкновениями древних семей, узурпаторов и королей; в котором пробуждается тайное и древнее зло; где начинается опустошительная гражданская война между семью королевствами.
Прописанная до малейших деталей, содержащая подробные предыстории и наполненная очень сильными и красивыми персонажами (как злодеями, так и героями), эта новелла стала одним из лучших произведений жанра фэнтези. Сопровождаемая длинными приложениями, описывающими подробные генеалогические древа великих и благородных домов Вестероса, “Песня Льда и Огня” играет в нынешней фэнтези роль, сравнимую с ролью классической трилогии Толкиена.

Фантастические и литературные влияния

Еще до начала издания “Песни Льда и Огня” существовали произведения, напоминающие этот цикл с той или иной стороны. Эпическая борьба враждующих домов лордов, которые конфликтуют друг с другом, сразу же вызывает в памяти образ *Червя Уробороса* Эддисона. Сложные семейные противостояния перед лицом великого, пробуждающегося зла, напоминают *Хроники Амбера* Желязны, особенно образами неумелого короля и пререкающихся принца и принцесс. Кхал Дрого явно придуман под влиянием могучих варварских героев, подобных Конану. В грядущей битве между силами, представляющими собой лед и огонь, прослеживаются элементы историй Майкла Муркока, посвященных борьбе Закона и Хаоса.
В эпической истории Мартина можно обнаружить и элементы классической

литературы, начиная шекспировскими персонажами, подобными Роббу Старку (который, как и принц Хэл, должен стать правителем чересчур рано из-за гибели отца) и Тириону Ланнистеру, сардоническому и мудрому карлику, который напоминает героев многих пьес Шекспира. Как и в случае с произведениями Шекспира, история Мартина основывается на исторических событиях – иногда более, иногда менее явных. Конфликт Старков и Ланнистеров напоминает конфликт Йорков и Ланкастеров во время Войны Роз в истории Британии, и хотя она не носит белые доспехи и не возглавляет крестьянскую армию, Дейнерис напоминает Жанну Д'Арк, которую неведомые силы во времена хаоса ведут к укреплению монархии.

Песня остается все той же

За *Игрой Престолов* следует *Битва Королей* (1999) и *Буря Мечей* (2000). Мартин объявил, что его сага будет состоять из семи томов. Первоначально предполагалось, что количество книг будет меньшим, но разросшийся сюжет сделал это невозможным. Названия следующих трех томов "Песни Льда и Огня" уже были объявлены: *Пиршество Воронов* (конец 2005), *Танец с Драконами* и *Ветра Зимы*. Название седьмого (и, предположительно, последнего) тома пока неизвестно.

Песня, не похожая на другие

Возможно неожиданный успех цикла "Песни Льда и Огня" объясняется тем, что он заметно выделяется на фоне отсутствия разнообразия, которое царит сейчас на рынке. Персонажей цикла сложно назвать классическими фэнтезийными героями, обладающими благородными сердцами и сказочными мотивами… вместо этого, это реальные люди, порочные, самовлюбленные, иногда жестокие и отказывающиеся видеть очевидное. Мастерство Мартина в обращении с характерами героев является очень веской причиной для того, чтобы следить за их приключениями даже в том случае, если они не нравятся нам.

Другие куплеты "Песни Льда и Огня"

Мартин впервые открыл нам этот мир двумя новеллами-приквелами, которые назывались "Межевой Рыцарь" ("The Hedge Knight") и "Верные Клинки" ("The Sworn Swords") и были посвящены рыцарю, которого звали Данком и мальчику, по имени Эгг, которые жили за 80 лет до событий, описанных в *Игре Престолов*. Мартин упоминал о том, что он хотел бы вновь обратиться к этому периоду, написав несколько новых историй о сэре Данке и его оруженосце Эгге. Кроме того, *"Межевой Рыцарь"* был издан *Dabel Brothers Production* в виде графического романа.
Помимо этого *"Песня Льда и Огня"* была издана в форме коллекционной карточной игры от *Fantasy Flight Games*. Впервые изданная в 2002 году, эта игра позволяла игрокам занять места глав аристократических домов Вестероса, борясь друг с другом за власть, выживание и славу. Затем последовало несколько дополнений, описывающих события новых романов, основные дома и само королевство. В 2003, *Fantasy Flight Games* опубликовали стратегическую настольную игру, действие которой разворачивалось в

Вестеросе, и которая называлась *Игра Престолов*, а в 2004 появилось первое дополнение к ней, называющееся *Битва Королей*.

Ролевые игры и фэнтези

С момента его возникновения в 1970-ых годах, мир RPG был неотрывно связан с миром фантастической литературы, особенно поджанрами меча и магии и традиционной фэнтези. Один из первых разработчиков RPG, Гари Гигакс (1938-) был особенным любителем фэнтези, подобной Конану, *"Властелину Колец"* и *"Умирающей Земле"* Джека Вэнса, как, впрочем, и других историй. Когда он писал *"Фэнтезийное Приложение" ("Fantasy Supplement")* для *Кольчуги (Chainmail)* (1972), первого настоящего сеттинга для правил RPG, он во многом основывался на этих книгах. (Некоторые критики даже говорят, что он почерпнул из этих источников чересчур много).
Первые фэнтезийные RPG в основном были связаны с новыми мирами, созданными игровыми авторами и разработчиками, обычно их "домашними" сеттингами. Среди них была *Империя Трона Лепестков (Empire of the Petal Throne)*, расположенная в мире Текумеле, созданном профессором М. А. Р. Баркером (1929-). Как и Толкиен, Баркер создал свой мир, предназначенный для лингвистических исследований. В 1974, Гари Гигакс и Баркер адаптировали Текумель для ролевых правил, сделав его первым сеттингом RPG. Позже к нему добавилась *Черная Пустошь* (*Blackmoor)* Дейва Арнесона (1974), *Грейхок (Greyhawk)* Гари Гигакса (1976), и *Город-Государство Непобедимого Владыки (City-State of the Invincible Overlord)* Гильдии Судей (1976).
Ранние RPG, подобные *Подземельям&Драконам (Dungeons & Dragons)* (1974), *Туннелям&Троллям (Tunnels & Trolls)* (1975), *Рыцарству&Колдовству (Chivalry & Sorcery)* (1977), *Ардруинскому Гримуару (Ardruin Grimiore)* (1978), *Рунному Поиску* (*Runequest)* (1978) и другим ролевым играм, взяли очень много из фэнтезийной литературы. Особенно важными для этой индустрии писателями были Толкиен, Говард, Лавкрафт, Муркок, Андерсон, Лейбер и Вэнс. Существа и заклинания из этих историй переходили в эти игры в первозданном виде, так как тогда авторские права защищались не так яростно, как сейчас. Одно из первых приложений для *Продвинутых Подземелий&Драконов* (1977), *Боги&Полубоги (Deities & Demigods)* (1980), содержало статистики для богов, персонажей, монстров и артефактов, взятых из произведений Лавкрафта, Муркока и Лейбера. В более поздних изданиях, разделы, связанные с Муркоком и Лавкрафтом были удалены, так как *Chaosium, Inc* закупили права на использование этих произведений в области ролевых игр. Как это ни смешно, но один из первых монстрятников Хаосиума содержал существ, "позаимствованных" из уже существующих сеттингов.
Журнал Дракон (Dragon Magazine) (1976-наши дни), самый старый и наиболее известный из всех ролевых журналов, часто включал фантастические истории, действие которых разворачивалось в мирах *D&D*. В 1984, TSR, которая занималась публикацией *D&D* и *Дракона*, пошла еще дальше и создала прецедент на рынке RPG, одновременно издав описание мира Кринна (сеттинг "Драгонланс") в виде книги правил, а вместе с ним и серию романов, посвященных этому миру. Наступила эра игровой фэнтези.
За этими книгами, которые пользовались необычайным успехом, последовали новые произведения, действие которых разворачивалось в мирах RPG,

подобные новеллам *“Боевого Молота”* от *Games Workshop*, книгам, посвященным миру *“Забытых Королевств”* (TSR), романам, рассказывающим о *“Драгонлансе”,* как, впрочем, и других мирах TSR, среди которых стоит отметить книги о Мистаре, Атхасе и Грейхоке; *Глоранту* Хаосиума; а так же несколько любопытных книг, вроде *“Приключений Темного Меча”* (которые представляли собой серию новелл и отдельную RPG от авторов “Драгонланса”).

Несколько более редкими были новеллы, ролевые корни которых были хорошо спрятаны или просто не столь заметны, как в случае с серией *“Влад Талтос”* от Стивена Браста; серии антологий *“Лиавек”;* и Мидкемии Раймунда Е. Фейста, которая представляла собой сеттинг для ролевой игры *“Война Провала” (“Riftwar”)* и нескольких серий новелл.

Многие фэнтезийные RPG были основаны на фэнтезийных мирах, подобных *Гиперборее* Говарда (которая стала одним из приложений *AD&D*, обладающим своей собственной системой, приложением для *GURPS* и новой игрой от *Mongoose Publishing*); *Невону* Лейбера, который является родиной Фафхрда и Серого Мышелова, и которому было суждено стать сеттингом и отдельной игрой для *AD&D*. К числу литературных произведений, использованных Хаосиумом, можно отнести *Буреносца, Эльрика!* и *Сокола Луны* Муркока, *Зов Ктулху* Лакрафта, комиксы *Принц Отважный* и *Поиск Эльфов (Elfquest)*, и *Мир Воров*, который стал самой амбициозной их адаптацией, предлагающей правила для Пристанища из более чем дюжины различных ролевых игр. Можно вспомнить и множество книг по *GURPS,* посвященных различным сеттингам, которые связаны с такими сериями, как “Конан”, “Дикие Карты”, “Кланы Всадников” Роберта Адамса, “Колдовской Мир” Андрэ Нортон, “Книга Нового Солнца” Вулфа, “Планета Кришна” Спрэга де Кампа и другими. Следует отметить и игру *Амбер Без Кубиков (The Amber Diceless Roleplaying Game)*, от *Фадж Пресс*, основанную на эпической серии Роджера Желязны.

Кроме того, на грани между ролевыми играми и фэнтези находятся книги-игры (подобные тем, которые издаются в серии “Выбери Свое Собственное Приключение”), позволяющие одному игроку/читателю проходить приключение, принимая решения и обращаясь к различным разделам книги в зависимости от своих решений или исхода различных столкновений. Эти книги обычно не связаны с какими-либо правилами, или же используют очень примитивные правила RPG (иногда, это очень упрощенные правила уже существующих ролевых систем) и варьируются от ранних “одиночных приключений”, опубликованных для *Туннелей&Троллей, Фантастического Путешествия* или *Рунного Поиска,* и до серий приключений, связанных одним сюжетом, подобных тем, которые выпускало TSR на основе упрощенных правил *D&D*. Наиболее популярными из них были “Бойцовское Фэнтези” и “Одинокий Воин”, хотя нельзя не отметить и отдельные игровые книги, действие которых происходило в самых разнообразных фэнтезийных мирах, начиная Амбером, Перном, Драгаэрой или Ксанфом и заканчивая Нарнией и Средиземьем. Хотя эти книги были очень популярны в 1980-е годы и в начале 1990-ых, сейчас они стали довольно редки.

Еще одним уникальным жанром, который объединяет в себе черты фэнтези и ролевых игр, является множество новелл “исполнения желаний”, посвященных игрокам, которые оказались в ролевых мирах. Примерами подобных романов может послужить *Болотная Твердыня (Quag Keep) Андрэ Нортон* (1987) и

Стражи Пламени (Guardians of the Flame) или *Спящий Дракон (The Sleeping Dragon)* Джоэля Розенберга (1983). Каждый из них описывает группу игроков, которые магическим образом оказались в мире, по которому они играли, зная при этом о дихотомии, проявляющейся в том, что они одновременно являются игроками, и персонажами, которых они отыгрывают.

Основы Создания Персонажа

Создание Нового Персонажа

Создание нового персонажа для *Игры Престолов d20* должно быть плодом взаимовыгодного сотрудничества игрока и Мастера. Вы должны создать персонажа, которым будет интересно играть, который будет связан с Вестеросом и/или тамошними событиями и который будет хорошо вписываться в кампанию Мастера. В *Игре Престолов d20* вы можете потратить на создание персонажа как десять минут, так и целый час. Основное отличие состоит в степени подробности и индивидуализации персонажа. Только в момент создания персонажа вы обладаете столь восхитительной возможностью самостоятельно вершить его судьбу. Если у вас есть какие-то вопросы относительно механики игры или особенных Способностей персонажа, то вам следует обсудить это с Мастером до начала создания персонажа
Пример: Когда Дэв заявляет, что собирается водить игру в стиле Благородных Домов (смотрите страницу 14), все игроки начинают раздумывать над тем, каких персонажей себе выбрать. Хотя на них уже наложены определенных ограничения (подобные отсутствию Восточных Предысторий (Eastern Backgrounds)), существует еще очень много возможных вариантов. К примеру, вместо Рэна Тирелла, Элио может создать себе персонажа какого-то незначительного дома, который принес вассальную клятву Талли, подобно Маллистерам. Это может дать ему значение Социального Статуса, равное 3, а не 4, и, следовательно, модификатор ECL, равный +2. Рэн будет Дворянином 4-ого уровня, и окажется на одну ступень ближе к рыцарству…но при этом его статус будет ниже, чем у персонажа Дилана, Брендала.

Кубики и Аббревиатуры

Как и в случае со всеми остальными фэнтезийными играм d20, в *Игре Престолов,* используются кубики с различным количеством граней. Чаще всего, это 4-гранники, 6-гранники, 8-гранники, 10-гранники, 12-гранники и 20-гранники. Когда с помощью броска определяется случайное число, то для этого используется следующая формула – XdY+Z, где:
• X отвечает за количество бросаемых кубиков;
• d представляет слово “кубик”;
• Y отвечает за разновидность кубика, который должен использоваться (количество граней);
• Z является изменяющейся величиной, прибавляемой к броску;
• d20 являются наиболее часто используемыми кубиками, которые применяются для большей части бросков;
• d10 в основном определяют степень урона, наносимого тяжелым оружием, подобным катапультам и баллистам;

• d8 чаще всего используется для определения урона, наносимого большим оружием, подобным боевым топорам и длинным мечам;
• d6 в большинстве своем применяются для определения урона, наносимого средним оружием, подобным коротким копьям и коротким мечам;
• d4 используются довольно редко, и чаще всего применяются для определения урона, наносимого легким оружием, подобным кинжалам и легким копьям;
К примеру, запись 1d8+2 означает, что вы должны сделать бросок одного 8-гранного кубика и прибавить два к результату этого броска. Схожим образом, 2d6 означает бросок двух 6-гранников, тогда как 2d4-3 означает бросок двух 4-гранников, при котором вы должны будете отнять тройку от окончательного результата.

Конспект Создания Персонажа

Этап Первый: Обсуждение

Обсудите с вашим Мастером природу будущей игры. Будете ли вы играть в Кампанию Благородных Домов, Игры Престолов или Отряда Героев (смотрите страницу 40)? Будете ли вы все новичками, начиная с 1-ого уровня, или же более опытными персонажами…или же детьми? Кроме того, вы можете обсудить продолжительность игры, приблизительный распорядок сессий, сеттинг и относительную хронологию событий, как и тематическую составляющую игры. На основе этого, Мастер скажет вам, какие Предыстории, Принадлежности к Дому и Классы доступны для вас, и с какого Уровня будет начинать игру ваш персонаж.

Этап Второй: Набросок Персонажа

Учитывая варианты, определенные в ходе разговора с Мастером, сделайте что-то вроде наброска вашего будущего персонажа. Смотрите страницу 42.

Этап Третий: Определение Способностей

Значения ваших Атрибутов могут варьироваться от 3 (зачаточные) до 18 (очень хорошие). Стандартный метод определения значений шести Способностей именуется Приобретением Пунктов (Point Buy) (страница 47).

Этап Четвертый: Выбор Предыстории

Выберите определенный регион, из которого происходит ваш персонаж, что в равной степени предоставит ему определенные преимущества и недостатки. Смотрите страницу 54.

Этап Пятый: Выбор Принадлежности к Дому

Мастер должен сказать вам, какие варианты Принадлежностей к Дому присутствуют в его кампании – Великие Дома, Малые Дома или же Отсутствие Домов. Принадлежность к Дому оказывает непосредственное влияние на Фиты и Социальный Статус вашего персонажа. Смотрите страницу 74.

Этап Шестой: Выбор Класса

Игра Престолов d20 вводит восемь новых базовых Классов и восемь новых Престиж Классов, которые можно использовать в фэнтезийных играх d20. Смотрите страницу 93.

Этап Седьмой: Выбор Навыков

Следуя указаниям, приведенным в Главе Седьмой, выберите Навыки нашего персонажа. Каждый Класс предоставляет вашему персонажу различное количество Пунктов Навыков за каждый новый Уровень. Отметьте, что человеческие персонажи получают дополнительные Пункты Навыков (смотрите раздел Человеческие Особенности на странице 96). Если вы выбираете Фит Мастерство Навыка (смотрите Этап Восьмой) для вашего персонажа, или какой-то из Недостатков (смотрите Этап Десятый), то вы можете получить больше Пунктов Навыков. Вы можете использовать их для того, чтобы приобретать новые Навыки и Специализации (страница 147), которые соответствуют вашему персонажу.
Если у вас есть Бонусные Пункты, которые могут предоставляться вам как Недостатками (Этап Десятый), так и за счет Пунктов Предыстории (смотрите ниже), вы можете обменять их на Фиты или Навыки. Один Бонусный Пункт равняется трем Пунктам Навыков.

Этап Восьмой: Определение Фитов

Следуя указаниям, приведенным в Главе Восьмой, определите Фиты вашего персонажа. Каждый персонаж получает один Фит на 1-ом уровне, плюс персонаж так же получает один дополнительный Фит за счет своей принадлежности к человеческой расе (смотрите раздел Человеческие Особенности на странице 96); этот дополнительный Фит чаще всего выбирается из списка Фитов, связанных с Принадлежностью к Дому (Этап Пятый). Смотрите страницу 161.
Если у вас есть Бонусные Пункты, которые могут предоставляться вам как Недостатками (Этап Десятый), так и за счет Пунктов Предыстории (смотрите ниже), вы можете обменять их на Фиты или Навыки. Три Бонусных Пункта равняются одному Фиту.

Этап Девятый: Определение Влияния и Репутации

Следуя указаниям, приведенным в Главе Девятой, определите Репутацию (или Репутации) вашего персонажа. Персонаж получает Пункты Репутации в зависимости от его Уровня (плюс бонусы за определенные Фиты). Репутация выражается, как “Почетная +3”.
Пункты Влияния так же определяются Принадлежностью к Дому и Уровнем персонажа (плюс модификатор Харизмы). Некоторые Классы и Черты обеспечивают дополнительные Пункты Влияния. Пункты Влияния определяют то, на какие организации и каких людей может воздействовать ваш персонаж.

Этап Десятый: Выбор Недостатков Персонажа

Вы можете выбрать несколько Недостатков, отвечающих вашему персонажу. Эти Недостатки предоставят вам большее количество возможностей для отыгрыша, как, впрочем, и Бонусные Пункты, которые можно использовать для приобретения дополнительных Навыков или Фитов. Смотрите страницу 195.

Пункты Предыстории (Вклад Игроков - Опциональное)

В *Игре Престолов d20* брать Мультикласс для персонажей является совершенно обыденным делом. Каждый персонаж знатного происхождения должен иметь хотя бы один Уровень в Классе Дворянин. Склонные к воинскому ремеслу сыновья могут взять несколько уровней Воина перед взятием Престиж Класса типа Рыцарь или Командующий. Благородные леди скорее будут склонны быть Ремесленником, или Богословом, или даже Жуликом. Наличие двух, трёх или даже четырёх классов весьма обычно для Вестероса.
Пример: Джон Сноу воспитан со своими единокровными братьями и сестрами под крышей дома Старков, и потому ему вполне уместно иметь 1 Уровень Дворянина. Мастер над оружием Винтерфелла обучал Джона драться на мечах, и благодаря этому он взял 1 Уровень Воина. Когда Джон достиг Стены, он продолжил там обучение и улучшил своё боевое мастерство, получив 2-ой Уровень Воина. Наконец, когда он был выбран офицерами и принес клятву, он присоединился к группе Стюардов. В итоге, к концу книги *Игра Престолов*, его можно описать как персонажа 4-ого Уровня: Воин 2/Дворянин 1/Стюард Ночного Дозора 1.

Этап Первый: Обсуждение

Вы, как, впрочем, и другие игроки, должны обсудить природу предстоящей игры с Мастером. Прежде, чем вы начнете создавать персонажей, Мастер должен объяснить вам, где и когда будет проходить игра, сколько приблизительно будет продолжаться кампания, до каких пределов будет развиваться история, и сколько приблизительно будут занимать сессии. К примеру, игра может проходить во время Восстания Грейджоя (до начала

первого романа), сразу же после смерти Эддарда Старка (во время первого романа) или после рождения драконов Дейнерис (после первого романа). Схожим образом, персонажи могут принадлежать к Дому Тиреллов, или же быть группой черных братьев, или же лордами и леди младших домов, которые принесли клятву верности Солнечному Копью. Будучи игроком, вы должны очень внимательно прислушиваться к словам Мастера, так как все, что он говорит, будет очень важным для создания персонажа. Вряд ли кому-то покажется смешным, если вы создадите Дотракийского Всадника, если Мастер собирается провести игру по землям, лежащим за Стеной.
Спросите, собирается ли изменять Мастер какие-либо правила, как, впрочем, и то, какие ограничения он накладывает на Предысторию вашего персонажа. Если у вас есть какие-либо игровые предпочтения, подобные количеству битв, серьезности игры и степени соотношения драмы и комедии, вы можете сказать о них Мастеру. Там самым вы поможете Мастеру создать игру, в которую будет интересно играть всем.

Стиль Игры

В отличие от многих традиционных фэнтезийных ролевых игр, которые дают Мастеру всего одну стартовую точку, *Игра Престолов d20* предоставляет три различных стиля игры, зависящих от предпочтений Мастера и игроков.

Кампания Благородных Домов

Кампания Благородных Домов, возможно, является наиболее подходящей для *Игры Престолов d20* моделью, так как этот стиль очень напоминает новеллы Джорджа Мартина, где практически каждый персонаж связан с тем или иным благородным домом. Мастер и игроки выбирают определенный дом, и все персонажи становятся его представителями, к числу которых относятся лорды и леди, верные рыцари, дети, мейстеры, септоны и даже принесшие клятву знаменосцы.
Персонажи Низких Уровней (1-4 уровни) могут быть детьми лорда, как в случае с семьей лорда Старка, или недавно получившими место в Доме людьми (примером этого могут послужить те обитатели Севера, которые заменили людей Эддарда Старка, отправившихся на юг вместе со своим лордом). Персонажи Средних Уровней (5-8 уровни), являются взрослыми мужчинами и женщинами, которые уже знают, что такое быть рыцарями, леди или политиками, и теперь трудятся на благо своего Дома. Персонажи Очень Высоких Уровней (9-12 уровни или выше), могут управлять своими Домами, служить им в качестве советчиков на протяжении многих лет, или возглавлять лояльные Малые Дома.

Примечание Разработчиков: Отличия от D20

Игра Престолов d20 обладает немалым количеством отличий от большей части стандартных фэнтезийных игр d20. В большинстве случае, важные отличия были вынесены в специальные разделы, помеченные, как Примечания Разработчиков. Кроме того, в кратком содержании каждой главы, расположенном в конце каждого из следующих далее разделов, упомянуты основные правила. Прежде всего, игрокам и Мастерам следует запомнить, что:
Персонажи могут начинать не только с 1-ого уровня (страница 41);
Персонажи обладают Рангами Социального Статуса (страница 41);
Высокий Социальный Статус увеличивает ECL персонажа (страница 41);

Социальный Статус, Репутация и Влияние

Игра Престолов d20 вводит три новых правила для социальных классов и взаимоотношений:

• Социальный Статус. Место вашего персонажа в обществе в основном определяется вашей Принадлежностью к Дому. Существует шесть различных Рангов Социального Статуса (начиная Уважаемым Человеком, отвечающим Рангу 0, и заканчивая Королем, который отвечает Рангу 6, который можно получить только имея Ранг 5 и взяв Фит *Глава Дома*), и один негативный Ранг (смотрите Недостаток *Изгнанник* на странице 202). Социальный Статус определяет ресурсы и ответственность, которая накладывается на вашего персонажа. Более подробно это описывается на странице 90.

• Репутация. Этот показатель отвечает за известность персонажей и различных группировок. Каждый персонаж может иметь несколько личных Бонусов Репутации (подобных “Почитаемый +3”). Репутация получается параллельно с приобретением соответствующих Уровней Класса. Смотрите раздел “Классы” на странице 93, и “Репутация” на странице 187.

• Влияние. Этот показатель определяет взаимоотношения между персонажами (к примеру, любимая фрейлина леди, “Миа +2”) или между персонажем и организацией (к примеру, власть лорда над своим собственным домом, “Дом Ланнистеров +25”). Влияние указывает на то, какой властью вы обладаете над той или иной персоной или группой, а так же то, с какой легкостью вы можете манипулировать объектом своего влияния. Влияние персонажа определяется Уровнем его Класса и Социальным Статусом. Смотрите раздел “Классы” на странице 93, и раздел “Влияние” на странице 189.

Кампания Игры Престолов

Кампания Игры Престолов является самым сложным стилем игры, который разительно отличается от большей части фэнтезийных игр d20. В данном случае, игроки создают персонажей, принадлежащих к различным – часто враждующим – фракциям, которые обладают значительной политической и военной мощью. Это может привести к росту напряжения, расцвету интриганства, предательству и раздорам, но в то же время, этот стиль может помочь вам провести очень необычную и интересную игру. Персонажи могут быть благородными аристократами, религиозными лидерами, высокоуважаемыми мейстерами или лордами-командирами.

Желательно, чтобы игроки, принимающие участие в подобных кампаниях, начинали с 5-8 уровней. Персонажи, которые уже чего-то добились, должны получить 9-12 уровень, а персонажи, которые находятся на вершине власти, должны иметь 13-16 уровень.

Кампания Отряда Героев

Кампания Отряда Героев больше всего похожа на традиционную фэнтези d20, но при этом здесь все же есть определенные отличия. Вместо того, чтобы скитаться по подземельям, выискивая золото и убивая зло, эти авантюристы часто связаны оковами долга и чести, подобными тем, которыми славится Ночной Дозор и Королевская Стража. Они могут путешествовать по Семи Королевствам и за их пределами, выслеживая преступников, выполняя задания своего лорда или даже изображая мародерствующих варваров.
Персонажи Низких Уровней (1-4 уровни) могут быть новичками в Ночном Дозоре, оруженосцами благородных рыцарей или городскими нищими в Королевской Гавани. Персонажи Средних Уровней (5-8 уровни) обычно являются воинами, только недавно посвященными в рыцари, опытными охотниками или молодыми мейстерами, желающими увидеть мир. Персонажи Очень Высоких Уровней (9-12 уровни или выше) вполне могут быть опытными разведчиками Ночного Дозора, братьями Королевской Стражи или кровавыми всадниками Дотракийцев.

Начальный уровень персонажей

Одной из самых важных вещей, которую Мастер должен обсудить со своими игроками, является их Начальный Уровень. Хотя в большинстве фэнтезийных игр d20 персонажи традиционно начинают с 1-ого уровня, Мастер и игроки могут захотеть поиграть более опытными – а так же более умелыми и могущественными – персонажами. В Таблице 2-1 продемонстрировано соотношение между Начальными Уровнями персонажей и уровнем сложности игры.
Персонажи, которые начинают игру уже не первым уровнем, получают все преимущества и Особые Способности, соответствующие их нынешнему Уровню и предыдущим. Они так же начинают с минимальным количеством Пунктов Опыта, соответствующим их нынешнему Уровню (смотрите Опыт, страница 331). Кроме того, персонаж получает дополнительные Фиты и Пункты Атрибутов, как это указано в Таблице 6-1: Положительные Модификаторы, зависящие от уровня (смотрите страницу 98).
Мастер так же должен помнить о том, что персонажи с высоким Социальным Статусом (смотрите страницу 90), обладают огромными ресурсами, находящимися в полном их распоряжении. Учитывая то, что даже молодой лорд обладает огромной властью, мы решили отобразить это с помощью Эффективного Уровня Персонажа (Effective Character Level) или ECL (смотрите ECL и Социальный Статус на странице 90).

Таблица 2-1: Начальный уровень персонажей

Уровень игры	**Начальный уровень персонажей**

Незначительная игра	1-ый уровень, дети
Средняя игра	1-4 уровни
Сложная игра	5-8 уровни
Очень сложная игра	9-12 уровни
Исключительно сложная игра	13-16 уровни
Эпичная игра	17-ый уровень и выше

Соответствие Роману

Для того чтобы отыграть персонажей, сила которых отвечает силе основных героев первого романа, воспользуйтесь указаниями, приведенными в Таблице 2-2: Уровни Протагонистов.

Таблица 2-2: Уровни Протагонистов

Рикон Старк	Ниже 1-ого уровня
Бран, Арья и Санса Старк	1-2 уровни (с модификаторами Детей)
Джон Сноу и Робб Старк	4-5 уровни (с модификаторами Детей)
Кейтлин Старк и сэр Родрик	5-10 уровни
Тирион Ланнистер и Бронн	8-10 уровни
Эддард Старк	14-ый уровень

Уровень персонажа против Уровня Класса

Игроки и Мастера должны помнить о различиях, существующих между Уровнем Персонажа и Уровнем Класса в *Игре Престолов d20.*

Уровень Класса

Уровень Класса отображает опытность вашего персонажа. По мере того, как персонаж успешно справляется с испытаниями и принимает участие в приключениях, он получает новый опыт и знания. Его Уровень Класса растет в соответствии с увеличением количества опыта. У персонажа может быть несколько Уровней Класса, если он развивается сразу в нескольких классах. К примеру, Дворянин 2-ого уровня/Воин 4-ого, будет обладать Уровнем Класса Дворянин, равным двум, и Уровнем Класса Дворянин, равным 4.

Уровень Персонажа

Уровень Персонажа отвечает за общее развитие способностей персонажа. Он указывает на весь опыт, полученный персонажем (все Уровни Классов). К примеру, Дворянин 2-ого уровня/Воин 4-ого будет обладать Уровнем Персонажа, равным 6.

Социальный Статус и ECL

Аристократы рождены для жизни, состоящей из неожиданных поворотов фортуны и ответственности. Великие лорды обладают гораздо большей властью, чем обычные люди, хотя даже самые незначительные из них

заслуживают уважения и учтивости по отношению к себе. Социальный Статус предоставляет персонажу Пункты Влияния, которые можно использовать в отношении дома или организации персонажа и Богатство (смотрите страницу 182). Из-за этого, даже юный лорд обладает немалой властью, хотя это не может измеряться в Уровнях Персонажа (сравните принца Джоффри и Бронна). Подобные противоречия могут решаться одним из трех способов.

Таблица 2-3: Социальный Статус и Модификаторы ECL

Ранг	**Модификатор ECL*** **	**Описание**
0	+0	Уважаемый Человек /Межевой Рыцарь / Наемник / Начинающий Мейстер
1	+0*	Воин Дома/ Домашний Слуга / Младший Торговец / Мейстер-Помощник
2	+1	Придворный / Рыцарь / Торговец / Мейстер
3		Представитель Малого Дома / Великий Рыцарь/ Великий Торговец
4	+3	Представитель Великого Дома
5	+4	Член Королевской Семьи
(6)	+4**	Король (или правящая Королева)

* Для того чтобы перейти от Ранга Социального Статуса 0 к Рангу 1, персонаж должен взять Фиты *Богатство* и *Повышенный Статус*.
** Король (или королева, если она оказывается правителем Семи Королевством) должен получить Социальный Статус 5, а затем взять Фиты *Глава Дома* и *Наследник*.
*** Примечание: Дети (страница 50) получают модификатор ECL -1 (минимум 0).

Сбалансированный Социальный Статус

В наиболее распространенном варианте решения этой проблемы, весьма характерной для *Игры Престолов d20*, Социальный Статус персонажа рассматривается, как весьма значительный бонус. Высокое значение Социального Статуса дает различные модификаторы ECL. Когда игроки создают своих персонажей, общий Уровень Персонажа каждого из героев может оказаться под воздействием модификатора ECL, отвечающего тому или иному Рангу Социального Статуса. ECL добавляется к Уровню Персонажа для того, чтобы определить его истинное значение, на основе которого и определяются его базовые способности и возможности (страница 97).
В игре, где используется подобный метод, Дворянин 5-ого уровня из Дома Ланнистеров будет считаться персонажем 8-ого уровня(+3 ECL). Его спутник, Воин 4-ого уровня/Рыцарь 3-его уровня (Социальный Статус 2) так же будет считаться персонажем 8-ого уровня. То же самое относится и к его наемнику, Воину 8-ого уровня (+0 ECL).
Этот ECL модификатор используется только при создании персонажа. Если Социальный Статус персонажа возрастает, или же он теряет свои титулы и привилегии в ходе кампании, то существующий модификатор остается неизменным. Вместо этого, Мастер должен отображать успехи и неудачи персонажа в игре (смотрите раздел “Получение Титулов и Падение” на странице 192).

Средний Социальный Статус

Если практически все персонажи обладают одним и тем же Социальным Статусом (возможно, все они принадлежат к Великим Домам во время Кампании Игры Престолов), и обладают одним и тем же модификатором ECL, то Мастер просто может игнорировать это правило. В данном случае, персонажи, обладающее более низким Социальным Статусом, могут взять опциональный Недостаток, называющийся *На Службе*, который точно так же, как и *Бесчестье* (страница 202) уменьшает количество Пунктов Влияния, но без других негативных последствий. При этом Мастер должен следить за тем, сколько подобных Недостатков могут взять игроки (смотрите главу “Недостатки”, где даются советы относительно ограничения Бонусных Пунктов). Схожим образом, персонажи, обладающие более высоким Социальным Статусом, должны взять один из следующих фитов: *Наследник*, *Глава Дома*, *Повышенный Статус* или *Командование*, которые выбираются в зависимости от ситуации.
К примеру, в Кампании Игры Престолов принимает участие наследник Дома Тиреллов (Дворянин 5-ого уровня/Рыцарь 1-ого уровня; один Фит использован для *Наследника*), дочь Баратеонов (Дворянин 6-ого уровня) и сын Старков (Дворянин 2-ого уровня/Воин 4-ого уровня). Все представители Великих Домов обладают Социальным Статусом 4 и получают ECL +3; но при этом, если ECL +3 есть у всех персонажей, то его можно проигнорировать. Если бы в игре принимал участие Мейстер 6-ого уровня (Социальный Статус 3), то Мастер мог бы разрешить ему взять Недостаток *На Службе* (для того, чтобы объяснить то, что его Социальный Статус равен 3, а не 4). Схожим образом, если бы в игре участвовала Принцесса Королевской Семьи (Социальный Статус 5), то Мастер мог бы попросить её взять Фит *Повышенный Статус*. И, наконец, если бы в игре участвовал Придворный (Социальный Статус 2), то Мастер мог бы разрешить ему дважды взять Недостаток *На Службе*, хотя при этом персонаж мог бы и не получить все Бонусные Пункты (это будет зависеть от того, сколько он взял себе других Недостатков).

Несбалансированный Социальный Статус

Третий вариант состоит в том, что Мастер просто не обращает внимания на дисбаланс между представителями различных слоев общества, и это действительно оказывается не так уж и страшно, во всяком случае, до тех пор, пока каждый из персонажей занимает свое место в игре и участвует в ней на равных. Игроки могут создавать персонажей, принадлежащих к любой из культур Вестероса, во всяком случае, до тех пор, пока они отвечают общей картине кампании. Это вполне может привести к кампании, в которой будут участвовать Тирион, Бронн и Шагга, или же Джон Сноу, Сэм Тарли, Гренн и Пип.
В этом случае игроки соглашаются с тем, что у некоторых из них в игре будет больше возможностей и ресурсов, но взамен на этих героев будет накладываться большая ответственность. Кроме того, даже если в партии персонажей и будет ярко выраженный лидер или глава, то все равно во время игры все игроки будут делать свой вклад в развитие сюжета.

Этап Второй: Набросок Персонажа

Набросок персонажа является широкой концепцией, которая обеспечивает вас основой, на которой вы сможете построить вашего персонажа. Набросок не должен быть слишком подробным; на этой стадии не нужно задумываться над особенностями ваших Навыков и Способностей или деталями биографии. Учитывайте границы игры, определенные в результате общения с Мастером, которые должны стать стартовой точкой для вашего персонажа, и предназначены для того, чтобы создать определенный набросок. Вы должны обсудить образ вашего персонажа с Мастером для того, чтобы убедиться в том, что ваш персонаж не будет противоречить персонажам других игроков, как, впрочем, и общей концепции игры. Ниже упоминается несколько моментов, на которые стоит обратить особое внимание.

Является ли ваш персонаж простолюдином или дворянином?

В Вестеросе вопросы, связанные с происхождением, семьей и родством являются очень важными. Во многих играх ответ на этот вопрос будет определять социальную иерархию тех или иных персонажей. В других кампаниях, особенно там, где игра проходит на границе или восточных странах, подобные вещи не столь важны, и там больше ценится не имя персонажа, а то, на что он способен.

Какими сильными сторонами обладает ваш персонаж?

В некоторых кампаниях игроки могут создать взаимодополняющих персонажей, обладающих уникальными способностями. К примеру, группа братьев Ночного Дозора, отправившаяся далеко к Северу от стены, может включать нескольких опытных разведчиков, команду стюартов, которые должны помогать с картографией и бывшего мейстера, обладающего знанием медицины и леса. Определенная специализация помогает персонажам обрести уникальность. В то же самое время, необходимо, чтобы персонажи не были чересчур специализированными, так как в группе не будет единства, и другие игроки будут просто сидеть и скучать, пока каждый из специалистов будет принимать участие в свое собственном маленьком приключении. Лучше всего будет установить минимальный набор способностей, которые должны быть у каждого персонажа. К примеру, если игра ориентирована на боевку, то певец или леди, скорее всего, окажутся каждыми бесполезными. Хотя не каждый дворянин должен быть мастером клинка – в конце концов, для этого есть вооруженная свита – все игроки должны сделать в игру свой собственный вклад.
В некоторых играх, группа персонажей будет гораздо более независимой и интересной. Очень ярко это проявляется в Кампании Благородных Домов, где различные представители одной семьи могут иметь абсолютно отличные друг от друга цели (вспомните поведение Арьи и Сансы в Королевской Гавани), и особенно хорошо видно в Кампаниях Игры Престолов.

Что помогает создать персонажа?

Вы должны определить происхождение, возраст, пол и законорожденность вашего персонажа; кроме того, вы так же должны выбрать определенный архетип его личности, и создать базовый набросок социальной и региональной предыстории персонажа. Кроме того, очень важно, чтобы вы оставили вашему персонажу пространство для будущего развития. Персонаж, которого вы прописывали и прорабатывали на протяжении многих часов, быстро становится скучным и инертным. Хороший набросок персонажа обычно концентрируется на одной или двух главных чертах, оставляя при этом огромный простор для предстоящего развития, которое позволит сделать вашего героя действительно завершенным, хотя и через некоторое время.
Хотя начальный архетип должен быть основной составляющей вашего персонажа, он не должен управлять всеми его действиями. В определенный момент игры, ваш миролюбивый септон может стать мстителем или же разуверившийся рыцарь-изгнанник может обрести нечто, во что он будет верить. До тех пор, пока подобные изменения происходят естественно, они являются прекрасной составляющей вашего отыгрыша.

Имена

Вы можете назвать вашего персонажа так, как только пожелаете, но Мастер может обладать своим собственным мнением в отношении вашего выбора в связи с особенностями сеттинга. Многие традиционные или стереотипные фэнтезийные имена не слишком-то хорошо подходят Вестеросу.
Персонажи из Семи Королевств, Свободных Городов и даже с загадочного Востока обладают очень разнообразными именами. Обычными именами. Особенными именами. Странными именами. Именами, которые кажутся архаичными, и именами, которые всего на одну или две буквы отличаются от хорошо знакомых. Игроки должны попытаться подобрать имена, которые усилят средневековую атмосферу Вестероса, а не будут разрушать её.
В феодальном обществе Семи Королевств есть обычай, что простолюдины, крестьяне и простые люди обладают только личными именами, тогда как аристократы и высокородные получают еще и семейные имена. Тем не менее, бастарды получают не имя благородного дома, а наиболее распространенные в месте их рождения фамилии, подобные “Сноу” на Севере (смотрите страницу 46, где приведен перечень фамилий бастардов в зависимости от места рождения). Персонажи из Свободных Городов могут иметь множество различных имен, состоящих как из одного единственного личного имени, так и имени с фамилией и так далее. Дотракийцы используют одно единственное имя, часто происходящее от имени их отца, а обычаи Востока, связанные с именами, варьируются от региона, культуры и, возможно, даже от селения.

Личные имена

В “Песне Льда и Огня” встречается множество различных персональных (личных) имен. Некоторые из этих имен (Джон, Брандон, Роберт, Мия, Бет и так далее) достаточно привычны даже для современного читателя. Другие, подобные Джейме, Десмонду, Станнису, Гарту, Нестору и другим, не столько распространены, хотя все еще знакомы. Некоторые имена напоминают фамильные имена или названия знакомых мест, как в случае с Престоном или Стэффордом. Другие обладают историческим происхождением, или

произносятся несколько непривычно, как в случае с Джоффри, Кейтлин, Лизой, Виллемом, Мартином или Петиром; еще один вариант состоит в замене, прибавлении или удалении одной из букв, как в случае с Рикардом, Марком, Эддардом, Вальдером, Роббом, Робеттом, Раймуном, Ланселем и так далее. Другие имена, подобные дотракийским прозвищами или именам жителей Свободных Городов, являются весьма чуждыми (Ксалабар Кхо, Сирио Форель, Дрого и так далее). Мужчины Девяти Свободных Городов часто получают имена, которые заканчиваются на "-о", тогда как женщинам достаются имена, заканчивающиеся на "а" (это так же достаточно распространено в Вестеросе), "а" *(в оригинале – "ah")*, "е" *(в оригинале – "eh")* или "ей" *(в оригинале – "ei". Прим. переводчика)*. Тем не менее, создается впечатление, будто они все же напоминают определенные грамматические конструкции, которые в определенной степени знакомы нам; к примеру, "ио" ("io") в конце имени Сирио указывает на Латинские корни, тогда как Дотрацийцы явно обладают именами, связанными с Монголами или Турками. Имена были взяты из множества различных источников, смешаны и искажены для того, чтобы создать реалистичное полотно персонажей, обладающих звучными и ненадуманными именами.
К числу хороших методов выбора имени можно отнести исследование словарей имен. Особенно хорошо для Игры Престолов подходят англосаксонские, кельтские, английские, французские, немецкие, шотландские или тевтонские имена. Кроме того, вы вполне можете взять две части хорошо известных имен и скомбинировать их, получив новое имя: Так, с помощью имен Редмонд и Корвин, можно получить имена Кормонд или Редвин.

Семейные имена

Существует четыре различных этнических группы семейных имен в Вестеросе. На данный момент, все эти группы уже очень сильно перемещались, и потому возможны некоторые исключения, но все равно наиболее распространенными именами остаются фамилии Андалов. Более древние фамилии Первых Людей отличаются тем, что практически все они являются короткими и "говорящими": Старк, Флинт, Толлхарт и Гловер. Ройнарские фамилии, чаще всего встречающиеся в Дорне, являются более длинными и сложными, подобно Аллириону, Сантагару и Кворгилу. И, наконец, фамилии, подобные Баратеонам, Таргариенам и Веларионам, происходят из Высокого Валирийского языка.
Выбор семейного имени для высокородного персонажа может очень сильно зависеть от игры, которую проводит Мастер. К примеру, в кампании Благородных Домов, где все персонажи принадлежат к одному и тому же дому, будет вполне логичным, если у всех персонажей будет одна и та же фамилия. Однако если кто-то из персонажей будет принадлежать к другому дому, то, скорее всего, он будет носить фамилию того или иного знаменосца.
Если Мастер собирается провести кампанию Ночного Дозора, разворачивающуюся на Стене, то очень сомнительно, чтобы у черных братьев были фамилии, если, конечно же, они не являются дворянами, которые облачились в черное. Большинство рядовых представителей Ночного Дозора обладает всего одним именем, и многие берут (или получают) какое-то прозвище взамен своего истинного имени.
Учитывая то, что семья обладает огромной важностью для обитателя Семи Королевств, то здесь не представлено каких-либо новых семейных имен.

Игроки, желающие взять семейное имя, должны побеседовать с Мастером для того, чтобы определиться с возможными вариантами, после чего или выбрать соответствующий дом или же придумать новый с соответствующим семейным именем. Иногда простолюдины в больших городах и селениях так же получают семейные имена, в том случае, если они происходят из младших ветвей аристократических домов (основанных детьми, у которых не было наследства). Вместо титулов или земель, семья владеет собственным именем, демонстрирующим её статус, который должен отличать её представителей от простолюдинов.
При этом, люди, приплывающие в Семь Королевств из Свободных Городов, скорее всего будут иметь фамилии, и потому крайне желательно, чтобы они взяли семейное имя (часто происходящее из Высокого Валирийского).

Лорды и сэры

Титул рыцаря, “сэр”, относится к его собственному имени, а не имени его дома. Таким образом, вполне можно сказать “сэр Илин”. Кроме того, можно сказать просто “Пейн” или “сэр Илин Пейн”, но не “сэр Пейн”.
Правила для лордов являются очень различными, так как титул “лорд” может использоваться как перед именем человека, так и перед названием его дома. Обращение “лорд Старк” и “лорд Эддард” будут в равной степени правильными.

Дотракийские Имена

Дотракийцы не используют фамилий. Вместо этого, воин называет себя “сыном того-то”, если его отец заслуживает почета, но никогда не упоминает схожим образом о матери. В большинстве своем, женщин среди Дотракийцев считают рабами или слугами, и потому они не заслуживают чести упоминать имена своих отцов. Однако, хотя среди упоминавшихся в *Игре Престолов* Дотракийцев не было выдающихся женщин, несомненно, существуют женщины-воины, которые отвергают эти обычаи и сражаются наравне с мужчинами. Эти женщины, скорее всего, будут казаться Дотракийцам такими же странными и необычными, как и женщины Семи Королевств.

Признание бастардов

Бастарды могут быть признаны королевским декретом, подобным тому, которым Эйегон IV признал всех своих бастардов на смертном ложе. Именно его сын, Дайемон, ранее известный, как Дайемон Уотерс, начал называть себя Черным Пламенем после того, как он получил одноименный меч Таргариенов.

Имена бастардов

В соответствии с королевским указом в Семи Королевствах бастарды получают имена в зависимости от места, в котором они были рождены. Эти имена являются следующими: Фловер (Предел), Хилл (Западные Земли), Пайк (Железные Острова), Ривер (Речные Земли), Сэнд (Дорн), Сноу (Север), Стоун (Долина), Шторм (Штормовые Земли) и Уотер (Драконий Камень и Королевская Гавань). Бастарды и их отыгрыш рассматриваются на странице 198.

Не забудьте о Персонаже

Создание персонажа заставляет игроков задуматься о числах, выбирая те или иные Фиты, распределяя очки по Навыкам и так далее. Именно этот процесс позволяет сделать вашего героя уникальным по отношению к другим персонажам, и обеспечивает точную информацию относительно тех или иных способностей персонажа. Тем не менее, Джордж Мартин создавал своих персонажей не на основе их листов персонажей, и потому этого не следует делать и игрокам. Необходимо помнить, что персонаж – это не только набор способностей и атрибутов. Игроки должны попытаться наделить своих героев уникальным характером, сделав, тем самым, числа вторичными по отношению к отыгрышу. К примеру, Тирион Ланнистер является полной и самодостаточно личностью. Ни одно число на его листе персонажа не может отразить эту комбинацию изобретательности, находчивости безграничного сарказма…но при этом он является одним из самых популярных персонажей цикла.
Возьмем, к примеру, еще трех основных персонажей романов Мартина: Брана, Арью и Сансу Старк. Все они являются детьми и кажутся не такими уж различными в плане игровой механики. Однако разве можно сказать, что в романе они являются одинаковыми? Нет, так как каждый из них обладает своим собственным уникальным характером, который невозможно отобразить в листе персонажа. Читатель никогда не сможет спутать Арью с Сансой, и в игре персонаж так же должен отличаться от тех героев, с которыми они или она общается – даже если их игровые атрибуты являются идентичными.
Еще один пример. Эддард Старк является бесстрашным воином (он в одиночку победил сэра Эртура Дэйна) и превосходным тактиком (именно благодаря ему Роберт Баратеон смог подавить восстание Бейлона Грейджоя). Тем не менее, это не самые важные составляющие этого персонажа. Эддард известен другим: холодностью по отношению к чужакам, прямотой, любовью к семье, непоколебимой честностью и строгим кодексом поведения (который и привел его к гибели). Истинный отыгрыш состоит в том, что игрок принимает решения именно потому, что так поступил бы его персонаж, а не потому, что они являются правильными или неправильными. Персонажем должен управлять его характер, а не числа.
В конце концов, в словосочетании “ролевая игра” гораздо более важным является слово “ролевая”, и только обращая максимум внимания на характер, а не на игровые показатели, вы сможете создать интересных и запоминающихся персонажей, которые будут не хуже героев, встречающихся в романах Мартина.

Клички и Прозвища

Персонажи часто выделяются своими красочными прозвищами, подобными Бронзовому Йону Ройсу; Джону Амберу, которого называют Большим Джоном; Тириону Ланнистеру, которого прозвали Бесом; Петиру Бейлишу, известному, как Мизинец; или Эурону Грейджою, которого называют Глазом Вороны. Иногда эти клички связаны с какой-то важной особенностью персонажа, как в случае со “Скачущей Горой”, сэром Грегором Клиганом, сэром Джейме Ланнистером “Цареубийцей” или сэром Барристаном “Отважным”. При этом

эти клички могут обладать большей важностью, чем настоящие имена их носителей, как, в случае с прозвищем леди Тирелл, которую называют “Королевой Шипов” или зловещим прозвищем сэра Дорана Мартелла, которого прозвали “Красным Змеем”. Персонаж так же может добавить к своему имени информацию о своем доме, как это было в случае с неудачливым сэром Хью из Долины.

Прозвища могут даже заменять реальные имена, что, к примеру, особенно часто происходит на Стене, где язвительные учителя часто дают новым рекрутам различные прозвища, подобные Жабе, Пипу и Зубру. Их товарищи могут запомнить эти клички лучше их настоящих имен, и этим бедолагам придется жить под этими прозвищами до тех пор, пока они не заслужат других имен.

Как и в жизни, персонаж не может выбрать свою кличку, так ему суждено получить её в ходе игры. Она должна отражать то, как к нему относятся другие обитатели этого мира. Мастер может наградить персонажа прозвищем в любой момент игры, хотя, скорее всего, это будет зависеть от его Репутации (смотрите страницу 187).

Быстрое Создание Персонажей

Вы хотите как можно быстрее создать персонажей и протестировать систему? Легче всего будет взять нескольких неигровых персонажей из Главы 16, подобных Грегору или Псу, и попытаться использовать их вместо персонажей, приведенных в примере сражения (Глава 12).

Если вы хотите как можно быстрее создать своего собственного персонажа, то вы можете использовать один из примеров ранее созданных персонажей или набросков, приведенных в Главе 16 (страница 459). Мастер может разрешить вам выбрать одного из этих персонажей соответствующего уровня для приключения.

Прописанные персонажи практически полностью готовы для игры. Каждый из них обладает своей Предысторией, Принадлежностью к Дому, Классом, Навыками, Фитами и базовым снаряжением, хотя все они достаточно просты, и потому их довольно легко в случае необходимости изменить.

Для этого, вы можете:

• Изменить Предысторию (что изменит бонусы в разделе Другое) или Принадлежность к Дому (может повлиять на Фиты и Социальный Статус);

• Потратить Пункты Влияния персонажа на союзников и организации, связанные с персонажем;

• Набросать новые Значения Способностей (хотя это приведет к многочисленным изменениям бонусов Навыков, Модификаторов Спас-Бросков и многих боевых бонусов);

• Добавить Недостатки. Большая часть созданных персонажей не имеет Недостатков, или же в лучшем случае обладает всего одним или двумя. Добавляя Недостатки, вы получаете Бонусные Пункты, которые можете потратить на новые Фиты и Навыки.

• Персонализировать снаряжение. Глава 11 предоставляет полное описание возможного снаряжения, которым вы сможете снабдить вашего персонажа.

Способности

Этап Третий: Определение Способностей

Основные, базовые возможности персонажа определяются шестью показателями, которые называются Способностями. Эти показатели описывают врожденные возможности персонажа, с помощью которых он может взаимодействовать с окружающим миром. Этими Способностями являются:
• Сила (Str)
• Ловкость (Dex)
• Телосложение (Con)
• Интеллект (Int)
• Мудрость (Wis)
• Харизма (Cha)
Пример: Кхал Дрого является смертоносным воином, который постоянно сражается; его Сила равняется 18. Сэр Джейме Ланнистер является быстрым и проворным воителем; его Ловкость равняется 17. Сандор Клиган могуч и вынослив, как бык; его Телосложение равняется 16. Варис “Паук” является одним из самых хитрых обитателей Семи Королевств; его Интеллект равняется 17. Лорд Тайвин Ланнистер является великим политиком и военачальником; его Мудрость равняется 17. Королева Серсея Баратеон может быть очень милой и очаровательной, когда действительно хочет этого; её Харизма равняется 17.

Диапазон Способностей

Диапазон Способностей варьируется от 0 и до бесконечности; примерные человеческие рамки начинаются на 3 и заканчиваются на 18. Нормальным человеческим максимумом является значение 23, но звери или сверхъестественные существа могут обладать более высокими показателями. Вполне возможно, что у существа просто не будет той или иной Способности. В этом случае, нельзя сказать, что данная Способность равняется 0 – у этого существа её просто нет. Модификатор, отвечающий значению “нет” равняется +0. Способность персонажа никогда не может опуститься ниже 0.

Нулевые Значения

Сила 0 означает, что персонаж вообще лишен мускульной силы. Он беспомощно лежит на земле.
Ловкость 0 означает, что персонаж парализован. Он не может двигаться, и абсолютно беспомощен.
Телосложение 0 означает, что персонаж мертв.
Интеллект 0 означает, что персонаж не может думать, и находится в беспомощном состоянии ступора, напоминающем кому.
Мудрость 0 означает, что персонаж находится в глубоком сне, наполненном кошмарами, и абсолютно беспомощен.
Харизма 0 означает, что персонаж находится в беспомощном состоянии ступора, напоминающем кому.

Определение Способностей

Значения Способностей у начинающих персонажей варьируются от 3 (младенческие) и до 18 (выдающиеся). Стандартный метод определения шести Способностей персонажа называется Приобретением Пунктов. Сначала все значения ваших Способностей равняются 8. У вас есть 25 очков для того, чтобы определить их окончательные значения. Способности можно поднимать до 14 по стоимости 1 пункт Способности – 1 очко, с 15 до 16 – по стоимости 1 пункт Способности – 2 очка, и с 17 до 18 – по стоимости 1 пункт Способности – 3 очка. Начинающий персонаж может опустить значение своей Способности ниже 8, получив при этом одно дополнительное очко за каждый отнятый пункт, но не может поднять значения Способностей выше 18 (без использования соответствующих Фитов).

Модификаторы Способностей

Каждая Способность обладает модификатором, который вы прибавляете или отнимаете от броска, когда ваш персонаж пытается совершить нечто, что связано с данной Способностью. Положительный модификатор называется бонусом, отрицательный модификатор – пенальти.

Таблица 3-1: Стоимость Способностей

Способность	**Стоимость одного пункта**
Меньше 8	-1 за пункт
8	0
9	1
10	2
11	3
12	4
13	5
14	6
15	8
16	10
17	13
18	16

Альтернативное определение Способностей

Некоторые Мастера предпочитают, чтобы их игроки определяли их способности случайным образом. В этом случае, каждый игрок делает бросок 4d6, убирает самый низкий результат и суммирует три оставшихся. Игрок должен сделать это шесть раз, после чего он распределяет полученные числа между шестью Способностями. Кроме того, Мастер может просто дать игрокам немного больше или немного меньше очков для приобретения пунктов Способностей, используя ту же стоимость, что и в Таблице 3-1.

• Незначительная игра (или дети) – 18 пунктов
• Средняя игра – 25 пунктов
• Сложная игра – 28 пунктов

• Исключительно сложная игра – 32 пунктов

Примечание Разработчиков: Изменения Способностей

Сила и Ловкость используются в *Игре Престолов d20* немного не так, как они применяются в большинстве фэнтезийных игр d20, что объясняется определенными изменениями в механике боя. Сила не дает положительных модификаторов к броскам атаки в ближнем бою, так как доспех обеспечивает Поглощение Урона (Значение Доспеха). Ловкость больше не обеспечивает положительных модификаторов к броскам атаки со стрелковым оружием, так как в этом случае, из всех Способностей Ловкость оказалась бы наиболее сильной.
Для усиления боевых способностей персонажа, основанных на различных Способностях, персонаж может взять множество различных фитов (смотрите Главу 8, Фиты).
Интеллект больше не дает персонажу дополнительных языков.
Телосложение является основой вычисляемого параметра, именуемого Уровнем Потрясения (Shock Value), но при этом больше не воздействует на броски Концентрации (этот навык отсутствует в *Игре Престолов d20*). Хотя Мудрость, по сравнению с другими Способностями, может показаться не такой уж важной, именно она в наибольшей степени воздействует на Легендарные Фиты.

Определения Способностей

Сила

Сила определяет физическую силу персонажа. Сила влияет на:
• Броски урона в ближнем или невооруженном бою и в случае с метательным оружием. Смотрите страницу 251.
• Броски Навыков, основанных на Силе.
• Броски Силы.
Любое существо, которое может физически манипулировать другими предметами, должно иметь как минимум 1 пункт Силы. Персонаж, лишенный Силы, просто не может оказывать воздействие на окружающий мир, так как он лишен физического тела или не может двигаться. Подобное существо автоматически проваливает броски Силы.
Примечание: Так как вопросы оружия и доспехов в *Игре Престолов d20* решаются не так, как в других фэнтезийных играх d20, Сила дает модификатор +0 к броскам атаки в ближнем бою, независимо от значения Силы персонажа (если, конечно же, персонаж не берет Фит Дикарь (Brute Feat), страница 175).

Ловкость

Ловкость отвечает за координацию персонажа, проворство, рефлексы и умение держать равновесие. Ловкость влияет на:
• Класс Защиты персонажа (смотрите страницу 249).
• Броски инициативы.

• Спас-броски Рефлекса.
• Броски Навыков, основанных на Ловкости.
• Броски Ловкости.
Любое существо, которое может двигаться, обладает как минимум одним пунктом Ловкости. Существо, лишенное Ловкости, не может двигаться, но если оно может хоть как-то действовать, то при бросках Инициативы используется модификатор Интеллекта, а не модификатор Ловкости. Существо, у которого отсутствует эта способность, проваливает все Спас-броски Рефлекса и броски Ловкости.
Примечание: Для того, чтобы сбалансировать изменения, связанные с Силой, Ловкость больше не обеспечивает положительных модификаторов к броскам атаки со стрелковым оружием, как это происходит в большинстве других фэнтезийных игр d20; эта Способность дает модификатор +0 к броскам атаки со стрелковым оружием, независимо от её значения (если, конечно же, персонаж не берет Фит Изящество (Finesse), страница 177).

Телосложение

Телосложение определяет здоровье и выносливость вашего персонажа.
Телосложение влияет на:
• Хит-Поинты, получаемые за каждый Уровень (хотя их количество не может опуститься ниже 1 – персонаж всегда получает как минимум один Хит-Поинт за каждый новый уровень).
• Уровень Потрясения — Уровень Потрясения персонажа равняется ½ его Телосложения (округленного вниз, минимум – 1). Смотрите страницу 255.
• Спас-броски Стойкости.
• Броски Навыков, основанных на Телосложении.
• Броски Телосложения.
Любое живое существо обладает как минимум 1 Пунктом Телосложения. Существо, лишенное Телосложения, не имеет тела или лишено процессов метаболизма. Оно обладает иммунитетом ко всем воздействиям, требующим произведения спас-броска Стойкости, если, конечно же, это воздействие не оказывается и на предметы.

Интеллект

Интеллект отвечает за разум персонажа и его умение учиться. Интеллект влияет на:
• Пункты Навыков, получаемые за каждый Уровень (хотя их количество не может опуститься ниже 1 – персонаж всегда получает как минимум один Пункт Навыка за каждый новый уровень).
• Броски Навыков, основанных на Интеллекте.
• Броски Интеллекта.
Любое существо, которое может анализировать, изучать или запоминать информацию, должно обладать как минимум одним Пунктом Интеллекта. Существо, лишенное Интеллекта, подчиняется только своим инстинктам. Оно автоматически проваливает броски Интеллекта.
Примечание: В отличие от стандартных фэнтезийных игр d20, Интеллект не воздействует на количество языков, доступных персонажу. Персонаж обычно говорит всего на одном языке (чаще всего, это Всеобщий, Высокий

Валирийский, низкий Валирийский, Дотракийский и так далее), если, конечно же он не тратит Пункты Навыков на Навык Языков (Speak Languages Skill) (страница 159).

Мудрость

Мудрость отображает здравый смысл, силу воли, интуицию, восприятие и жизненный опыт. Мудрость влияет на:
• Спас-броски Воли.
• Броски Навыков, основанных на Мудрости.
• Броски Мудрости.
Любое существо, которое может хоть как-то воспринимать то, что его окружает, должно обладать как минимум одним пунктом Мудрости. Все, что лишено Мудрости, является уже не живым существом, а неживым объектом. Кроме того, лишенное Мудрости существо будет лишено и Харизмы, как, впрочем, и наоборот.

Харизма

Харизма отвечает за внешность, дар убеждения и общую харизматичность персонажа. Харизма влияет на:
• Пункты Влияния, получаемые за каждый Уровень (хотя их количество не может опуститься ниже 1 – персонаж всегда получает как минимум один Пункт Влияния за каждый новый уровень. Смотрите страницу 98).
• Броски Навыков, основанных на Харизме.
• Броски Харизмы.
Любое существо, способное различать себя и окружающие его предметы, должно, как минимум, обладать одним пунктом Харизмы.

Таблица 3-2: Описания Способностей

Значение Способности	**Модификатор**	**Описание (влияние на персонажа и отыгрыш)**
1	-5	Непригодная
2-3	-4	Дефектная (младенец). Персонаж, обладающий данным значением одной из Способностей, на протяжении своей жизни получил некую травму, которая может объясняться как врожденными недостатками, так и более прижизненными ранениями. Он может быть объектом насмешек и издевательств, и, со временем, оказаться лишенным наследства или отправленным как можно дальше от двора. Однако не следует забывать, что подобный недостаток придает дополнительный вес достижениям этого персонажа в других областях. Тем не менее, это очень низкое Значение Способности, скорее всего, будет напоминать о себе каждый день, весьма негативно воздействуя на развитие персонажа.
4-5	-3	Недостаточная (ребенок). Игроки должны рассчитывать на то, что столь низкие Значения Способностей будут регулярно воздействовать на их

		персонажей во время игры, и другие персонажи, скорее всего, сразу же заметят их слабые стороны. Окружающие могут “обсуждать” их проблемы в своем кругу. Тем не менее, подобное значение вполне отвечает Способностям ребенка. *Пример — Телосложение: Без лошади или паланкина престарелый отец Кардейна просто не сможет добраться до стен замка до того, как там закроют ворота. Он уже тяжело опирается на свой посох, и едва движется вперед с тех пор, как он отстал от каравана днем раньше.*
6-7	-2	Исключительно слабая (юноша). Способности, отвечающие этому значению, будут соответствующим образом влиять на основанные на них Навыки, и это вполне могут заметить другие персонажи, особенно в том случае, если им будет с кем сравнивать. Тем не менее, подобное значение Способностей вполне отвечает возможностям обычного юноши. *Пример — Мудрость: Сэр Ран сожалеет о том, что его товарищ, Мириан, не получила место капитана. Хотя она благородного происхождения, хорошо владеет мечом и является харизматичным лидером, её неправильно воспринятые комментарии уже не раз подрывали боевой дух её отряда.*
8-9	-1	Ниже среднего (молодой человек). Приобретение определенных Навыков может помочь справиться с незначительными недостатками той или иной Способности, значение которой отвечает этой категории. Подобные значения наиболее характерны для молодых людей Вестероса. *Пример — Харизма: Сэр Себастиан надеется, что Эйлин будет поражена его охотничьим мастерством, так как он понимает, что другие претенденты на её руку будут более изящными и искушенными в вопросах этикета, чем он.*
10-11	0	Средний уровень взрослого человека. Персонаж не славится данной Способностью, но и явно не так уж плох в ней. *Пример— Интеллект: В детстве Лаурель привыкла сидеть за столом с юными учениками мейстера, но во время уроков она предпочитала мечтать о далеких землях и странных философиях, не понимая, как ей добиться такой дисциплинированности и усидчивости, чтобы однажды поспорить с ними на равных.*
12-13	+1	Выше среднего. Способность персонажа усиливает связанные с ней Навыки, но в этом нет ничего необычного. *Пример — Сила: Отряд знает, что с помощью Лаурель можно быстро собрать дрова и разжечь костер до того, как на землю опустится ночь.*
14-15	+2	Значительная. Эта Способность уже оказывает некоторое влияние на ход игры и развитие персонажа. *Пример— Ловкость: Хотя, в конце концов, в поединке*

		победил опыт лорда Фоссавея, проворство и хорошие навыки верховой езды спасли сэр Рэна от серьезных ранений, и несколько отметивших его бойцов после турнира долго обсуждали мастерство и происхождение быстрого, юного рыцаря.
16-17	+3	Очень хорошая. Даже молодой персонаж, обладающий одной из Способностей на столь высоком уровне, будет отмечен своими ровесниками и, возможно, более широким обществом. Другие персонажи могут ожидать того, что он будет развивать именно те навыки, которые связаны с этой Способностью, и потому ему придется изрядно постараться для того, чтобы избежать стереотипов. Подобная Способность проявляется практически во всем, что делает персонаж. *Пример — Харизма: Хотя он предпочитал, чтобы его, в первую очередь, упоминали в связи с его достижениями и положением, септона Кардейна до сих пор помнили в его родном селении, как красивого и обаятельного мальчика, и, к его крайнему раздражению, всякий раз, когда он посещал септу, старухи начинали показывать на него пальцами и говорить о том, каким красавцем он стал.*
18-19	+4	Выдающаяся (лучшая среди обычных людей). Известно только то, что персонаж превосходит многих в этой Способности. *Пример — Интеллект: “Слишком уж умен этот Хелдан”, проворчал старый Гриз. “Как он вообще мог расшифровать эту бумагу, еще до того, как я поговорил с ним о ней? Разберитесь с той ложью, которую нам рассказал Морро. И держите язык за зубами в случае с этим. Лучше, чтобы никто ничего не знал”.*
20-21	+5	Исключительная (лучшая в регионе). Эту фантастическую Способность практически невозможно скрыть. Огромные мускулы, потрясающая быстрота, выносливость, хитрость, просветленность или красота могут выдать своего владельца даже во время случайной встречи, и персонаж, обладающим подобными качествами, непременно прославится в окрестных землях, если еще не сделал этого благодаря тому или иному Навыку. Подобный человек способен привлечь к себе внимание лучших учителей, самых высокородных дворянских спонсоров и, возможно, самых завистливых соперников. *Пример — Телосложение: Хотя прошло уже много лет, Дженна до сих пор служила источником слухов в Близнецах, особенно тогда, когда все остальные новости уже приедались. До сих пор оставалось загадкой, как ей удалось дожить до конца зимы, когда все её родичи погибли, но никто не осмеливался спросить об этом, опасаясь гнева шестифутовой женщины.*

22-23	+6	Лучшая в королевстве (максимальный человеческий потенциал). *Пример — Сила: После его выступления на турнире, слухи о неизвестном межевом рыцаре и его эмблеме, пылающей ладье, быстро распространились среди других участников. Несколько молодых рыцарей нервно шутили о том, чтобы выпить как можно больше этой ночью и не проснуться следующим утром к началу нового раунда. "Он способен победить Скачущую Гору", сказал один, стараясь пошутить, но почему-то никто не рассмеялся.*
24-25	+7	Выше человеческих сил
26	+8 (и выше)	Легендарная способность

Дети в Вестеросе

Дети в Вестеросе взрослеют очень быстро, осознавая свои обязанности и обязательства еще в очень раннем возрасте. Дети обоих полов достигают зрелости в 16 лет, хотя девочки могут венчаться уже с 11 лет. Мальчики могут становиться оруженосцами в 10-11 лет, и некоторые из них становятся рыцарями уже в 15. Ученики Цитадели могут начинать обучение с 9 лет. Когда начинается история Старков, Роббу и Джону по 14 лет, Сансе – 11, Арье – 9, Брану – 7, а Рикону – 3. Персонажи-дети предоставляют игрокам новые возможности и просторы. Однако в физическом и социальном плане подобный статус является недостатком – и, к тому же, многие возможности просто закрыты до них, пока они не достигнут "зрелости".
Смотрите Таблицу 3-3: Модификаторы Возраста, где предоставлен перечень модификаторов, основанных на возрасте вашего персонажа. По мере того, как он взрослеет, вы должны соответствующим образом изменять и эти модификаторы (Таблица 3-4). Хотя дети получают определенные преимущества, благодаря своей юности и невинности, в большинстве своем они слабее взрослых людей. Модификаторы Навыков являются положительными модификаторами к броскам Навыков, и не дают повышения пунктов тех или иных Навыков.
Пример: Мэтт создает Себастиана, Воина с Силой 16, Ловкостью 12, Телосложением 15, Интеллектом 12, Мудростью 10 и Харизмой 9. Если он будет играть Себастианом в возрасте 8 лет, Мэтт обратится к Таблице 3-3: Модификаторы Возраста и воспользуется категорией Маленькие Дети (7-8 лет). Способности Мэтта изменятся, и теперь у него будет Сила 12, Ловкость 14, Телосложение 12, Интеллект 12, Мудрость 10 и Харизма 11 (модификаторы Способностей для этой возрастной категории являются следующими: -4 Сила, +2 Ловкость, -3 Телосложение, +2 Харизма). Навыки Себастиана так же изменяются, так как он получает +6 Скрытность, +2 Лазанье, +1 Блеф.
Когда Себастиану исполняется 9 лет, он начинает считаться Ребенком, и переходит в следующую возрастную категорию. Для этого, Мэтт обращается к Таблице 3-4: Модификаторы Взросления, и узнает, что его персонаж получает +1 Силы, а его навыки изменяются следующими образом: -2 Скрытность, +1 Блеф. Теперь Сила Себастиана равняется 12, Ловкость – 14, Телосложение – 12, Интеллект – 12, Мудрость – 10 и Харизма – 11, а модификаторы его Навыков являются следующими: +2 Скрытность, +2 Лазанье, +2 Блеф.

Спустя некоторое время, Себастиану исполняется 14, и он начинает считаться Юношей. Модификаторы взросления для этой возрастной категории являются следующими: +1 Сила, +1 Телосложение, -1 Ловкость, -1 Харизма и -1 Скрытность, -1 Лазанье, -1 Блеф. И, наконец, когда Себастиану исполняется 16, он начинает считаться Взрослым, получая следующие модификаторы +1 Сила, +1 Телосложение и -1 Скрытность, -1 Лазанье, -1 Блеф. Теперь Сила Себастиана достигает 16, Ловкость – 12, Телосложение – 15, Интеллект – 12, Мудрость – 10 и Харизма – 9, а модификаторы его Навыков являются следующими: +0 Скрытность, +0 Лазанье, +0 Блеф – он вырос и достиг зрелости, утратив все недостатки и преимущества юности.
Конечно же, когда сэру Себастиану исполняется 35 лет, и он вступает в пределы среднего возраста, он начинает ощущать медленное приближение старости, получая соответствующие модификаторы Способностей.
Более подробно отыгрыш детей рассматривается на странице 272. Примечание: В случае использования правил ECL для Социального Статуса (страница 41), персонажи-дети получают отрицательный модификатор ECL -1 (минимум 0).

Таблица 3-3: Модификаторы Возраста

Возрастная категория	**Модификаторы Способностей**	**Модификаторы Навыков**
Очень маленькие дети (до 7)	Обсуждаются с Мастером	Обсуждаются с Мастером
Маленькие дети (7-8)	-4 Сила, +2 Ловкость, -3 Телосложение, +2 Харизма	+6 Скрытность, +2 Лазанье, +1 Блеф*
Дети (9-11)	-3 Сила, +2 Ловкость, -3 Телосложение, +2 Харизма	+4 Скрытность, +2 Лазанье, +2 Блеф*
Подростки (12-13)	-2 Сила, +1 Ловкость, -2 Телосложение, +1 Харизма	+2 Скрытность, +2 Лазанье, +2 Блеф*
Юноши и девушки (14-15)	-1 Сила, -1 Телосложение	+1 Скрытность, +1 Лазанье, +1 Блеф*
Взрослые (16-34)	Нет	Нет
Люди среднего возраста (35-52)	-1 Сила, -1 Ловкость, -1 Телосложение, +1 Интеллект, +1 Мудрость, +1 Харизма	Нет
Пожилые люди (53-69)	-3 Сила, -3 Ловкость, -3 Телосложение, +2 Интеллект, +2 Мудрость, +2 Харизма	Нет
Старики (70+)	-6 Сила, -6 Ловкость, -6 Телосложение, +3 Интеллект, +3 Мудрость, +3 Харизма	Нет

* Дети очень хорошо умеют обманывать взрослых, особенно тогда, когда взрослые не слишком внимательны, отвлечены чем-то или заняты какими-то другими делами. Как и в случае со слугами и домашними животными, к детям часто относятся так, если бы они были невидимыми. Однако, если у взрослого есть причины подозревать ребенка, или же он внимательно следит за ним, то эти бонусы к Блефу не действуют.
Примечание: Персонажи, которым нет еще 11, не слишком хорошо развиты физически. Они двигаются с 2/3 нормы скорости взрослых (их базовая скорость – 20

футов в раунд) и не могут использовать большие щиты или двуручное оружие, хотя при этом они могут сражаться одноручным оружием, держа его двумя руками (Мастер может сделать исключение для особенно сильных персонажей).

Таблица 3-4: Модификаторы Взросления

Возрастная категория	**Модификаторы Способностей**	**Модификаторы Навыков**
Очень маленькие дети (до 7)	Обсуждаются с Мастером	Обсуждаются с Мастером
Маленькие дети (7-8)	-4 Сила, +2 Ловкость, -3 Телосложение, +2 Харизма	+6 Скрытность, +2 Лазанье, +1 Блеф*
Дети (9-11)	+1 Сила	-2 Скрытность, +1 Блеф*
Подростки (12-13)	+1 Сила, +1 Телосложение, -1 Ловкость, -1 Харизма	-2 Скрытность
Юноши и девушки (14-15)	+1 Сила, +1 Телосложение, -1 Ловкость, -1 Харизма	-1 Скрытность, -1 Лазанье, -1 Блеф*
Взрослые (16-34)	+1 Сила, +1 Телосложение	-1 Скрытность, -1 Лазанье, -1 Блеф*
Люди среднего возраста (35-52)	-1 Сила, -1 Ловкость, -1 Телосложение, +1 Интеллект, +1 Мудрость, +1 Харизма	Нет
Пожилые люди (53-69)	-2 Сила, -2 Ловкость, -2 Телосложение, +1 Интеллект, +1 Мудрость, +1 Харизма	Нет
Старики (70+)	-3 Сила, -3 Ловкость, -3 Телосложение, +1 Интеллект, +1 Мудрость, +1 Харизма	Нет

Примечание Разработчиков: Возраст и Размер в Игре Престолов d20

Большая часть персонажей подвергается воздействию модификаторов Возраста, хотя это является упрощением ситуации, прослеживающейся в реальном мире. Не так уж сложно найти мальчика, который будет несколько сильнее или выше, чем характерно для его возраста, тогда как девочки в среднем будут ниже, хотя они развиваются быстрее. Схожим образом, 8-летняя девочка с Силой 14 будет чем-то очень странным, даже если после достижения зрелости, Сила у неё будет 18; Мастера могут и дальше модифицировать эти таблицы для того, чтобы добиться максимального реализма, хотя при этом они должны следить за тем, чтобы их действия не противоречили концепции персонажа.
Карлик (смотрите страницу 200), скорее всего, будет меньше и слабее для своего возраста, и, в большинстве случаев, никогда не будет выше обычного 11-летнего ребенка. Персонаж с кровью гигантов (страница 168) наоборот будет необычайно высоким для своего возраста. Более подробно, это рассматривается в Таблице Размеров (страница 249).

Краткое Изложение 3-ей главы

• Сила не обеспечивает положительных модификаторов к броскам атаки в ближнем бою.
• Сила не обеспечивает положительных модификаторов к броскам атаки со стрелковым оружием.
• Телосложение определяет Уровень Потрясения (равный половине Телосложения, округляемого вниз). В *Игре Престолов d20* нет Навыка Концентрации.
• Интеллект не дает персонажу дополнительных языков.
• Харизма воздействует на количество Пунктов Влияния, получаемых за каждый уровень. В *Игре Престолов d20* нет "Способности Изгнания".
• Значения Способностей определяются с помощью системы Приобретения Пунктов. Игрокам дается 25 очков, все Способности сначала равны 8. Их значения могут подниматься до 14 (по стоимости 1 к 1), 15-16 (стоимость 2 к 1) и до максимума 17-18 (3 к 1). Начинающий персонаж может опускать значения своих Способностей ниже 8 (по стоимости 1 к 1).
• Возрастные Категории включают модификаторы для игры детьми. Они влияют на определенные Навыки и Способности.

Предыстории

Этап Четвертый: Выбор Предыстории

Семь Королевств Вестероса являются домом для множества самых различных людей, которые могут происходить как с сурового Севера, так и мрачных Железных Островов, как из шумной Королевской Гавани, так и из богатых Речных Земель. В землях, расположенных за Узким Морем, встречаются еще более экзотические культуры, подобные культурам дотракийцев, тирошийцев и браавосцев. В *Игре Престолов d20*, Предыстория вашего персонажа определяет то, где и как он вырос. Предыстория отвечает как за региональные, так и за культурные отличия; персонаж может выбрать всего одну Предысторию. Если ваш герой обладает смешанным происхождением – к примеру, если он является дочерью дорнийского лорда и леди с Севера – то вы должны решить, где именно он вырос. Конечно же, существует возможность влияния обеих сторон, но только при том условии, что кровь в обоих случаях очень сильна (смотрите Главу Пятую: Принадлежность к Дому на странице 74).
Предыстория вашего персонажа предоставляет ему определенное региональное преимущество, которое приобретается им по мере взросления. Кроме того, оно помогает определить характер вашего персонажа, так как у людей, происходящих из одной местности, часто оказываются схожие черты, убеждения и привязанности. Тем не менее, вы не должны думать, что выбор Предыстории заставляет вас использовать какой-то стереотип; описания Предысторий являются достаточно общими, и, к тому же, они необязательно должны относиться ко всем обитателям того или иного региона. К примеру, несмотря на то, что Санса выросла на Севере, она гораздо больше напоминает южную аристократку (игрок, который хочет отыграть персонажа, похожего на

Сансу, даже мог бы взять себе Предысторию Королевская Гавань и Принадлежность к Дому Старков).
Когда вы определяете Предысторию вашего персонажа, вы так же можете задуматься над тем, какую Принадлежность к Дому и какой Класс вы хотите получить. Определенные Предыстории непосредственно связаны с определенными Домами и Классами, подобно Воину Севера из Дома Старков или Налетчику Железных Островов из Дома Грейджой. Более экзотические Предыстории, подобные Дотракийскому Морю или Свободным Городам могут просто не вписаться в вашу кампанию. Вы должны предварительно посоветоваться с вашим Мастером относительно того, какие Предыстории подходят для будущей игры, а какие нет.

Описания Предысторий

Из 12 представленных Предысторий, 10 связаны с Вестеросом, а две – с Востоком.

Вестерос

Дорн: Дорнийцы являются вспыльчивыми людьми с загорелой кожей, которые живут в городах и селениях расположенных на юге пустынь. Ройнарская кровь до сих пор сильна в этом регионе, хотя в других землях Вестероса она почти уже исчезла.
Железные Острова: Железные Люди бороздят океан на быстрых кораблях, грабя и насилуя во имя своего Утонувшего Бога. Единственным их занятием является война.
Королевская Гавань: Место высадки Эйегона Завоевателя и резиденция короля Семи Королевств, Королевская Гавань является одним из самых беспокойных городов Вестероса. Жители Семи Королевств являются хитрыми, амбициозными и высокомерными – другими словами, прирожденными правителями.
Север: Северяне являются суровыми и выносливыми людьми, которые привыкли к суровости зимы. Кровь Первых Людей все еще очень сильна на Севере; здешние люди следуют древнему образу жизни, поклоняясь старым богам и их богорощам.
Предел: Лорды юга обитают в прекраснейших садах Семи Королевств и являются обладателями чистейших рыцарских сердец. Рыцари, турниры и любовь являются главным в жизни обитателей Предела.
Речные Земли: Люди Трезубца и Ока Богов связывают Семь Королевств не только с помощью водных путей, но и политических союзов, объединяющих Север и Юг.
Штормовые Земли: Это скалистое побережье славится не столько своим богатством, сколько своими великими королями. Андалы, которые жили здесь, на протяжении долгих веков сражались с дорнийцами и, если верить мифам, с самими богами.
Долина Аррен: Долина стала приютом для одной из чистейших родовых линий Андалов. Здешние жители испытывают особое уважение к миру, гостеприимству и учтивости, хотя помимо этого они так же известны своей честностью и воинским мастерством.

Западные Земли: Здешние жители происходят от авантюристов народа Андалов, которые основали свое королевство возле золотых рудников Бобрового Утеса.
Дикие Земли: И суровые обитатели земель, лежащих за Стеной, и жестокие воины кланов Лунных Гор считаются представителями Диких Земель, раскинувшихся за пределами Семи Королевств. Цивилизованные жители Вестероса называют их одним и тем же именем (“дикари”), хотя на самом деле это два различных народа, обладающих различной историей и культурой. Хотя обитатели Диких Земель действительно являются жестокими и нецивилизованными людьми, они верят в личную свободу и почитают силу как тела, так и разума.

Восток

Дотракийское Море: Всадники Востока являются яростными странствующими воителями с медной кожей и темными, миндалевидными глазами. Хотя люди Вестероса считают их дикарями, они обладают сложным сводом традиций, который управляет их хаотичной жизнью.
Свободные Города: Девять Свободных Город представляют собой нечто наподобие промежуточного перекрестка между Вестеросом и королевствами Востока. К их числу относятся Пентос, Браавос, Лисса, Квохор, Норвос, Мир, Тирош, Волантис и Лорат. В Свободных Городах действительно можно найти кого угодно, начиная наемниками и водяными танцорами и заканчивая лордами-торговцами и последователями Владыки Света.

Характеристики Предыстории

Каждая Предыстория содержит описание региона, людей, обитающих там и особенностей тамошней географии. Хотя среднестатистический человек может никогда не покидать свои родные земли, многие жители Семи Королевств очень часто и много путешествуют — во всяком случае, это относится к дворянам и искателям удачи. Помимо этого, они приносят новые идеи в далекие земли. Ниже приведены указания, которые помогут вам определить истинную сущность вашего персонажа, но вы можете изменять их в случае необходимости.

Дома

В этом разделе приведен перечень Великих Домов и нескольких выдающихся Малых Домов, которые находятся в том или ином регионе. Смотрите Главу Пятую: Принадлежность к Дому (страница 74).

Региональные Преимущества

Предыстории обеспечивают преимущества, основанные на родном регионе персонажа и особенностях его взросления. Региональные преимущества могут предоставлять положительные модификаторы к спас-броскам, предпочтительным навыкам или каким-либо другим Способностям.

Предпочтительный Навык

Всегда считайте этот навык Классовым, если, конечно же, ваш персонаж не получает его еще на 1-ом уровне в качестве Классового, в случае чего вы просто получаете к нему положительный модификатор +2. Очевидно, что не все жители того или иного региона обязательно должны знать этот Навык, но распространенность этого умения значительно облегчает его изучение.

Ограничения

Некоторые Предыстории накладывают определенные ограничения на изучение некоторых Навыков, вдобавок к предоставляемым преимуществам.

Региональные Фиты

В этом разделе приведен перечень Фитов, доступных персонажам, происходящим из этого региона. Все эти Фиты могут быть взяты в качестве Фитов Предыстории (страница 166), хотя при этом персонаж должен отвечать необходимым требованиям.

Неизвестная Предыстория (Возможность Мастера)

Иногда вам известно о персонаже только то, откуда он точно НЕ родом. К примеру, Бронн, Шая или Йоренн могут происходить из любой части Вестероса, за исключением Железных Островов или Дорна. Многие персонажи предпочитают не распространяться о своем прошлом, желая сохранить его в тайне. В подобных случаях, примерами которых могут послужить вышеупомянутые персонажи, просто считайте, что персонаж обладает Неизвестной Предысторией.
Персонажи, обладающие Неизвестной Предысторией, могут получить один Предпочтительный Навык и несколько небольших, но достаточно приятных бонусов. Примерами подобных преимуществ могут быть следующие бонусы: +2 к одному Навыку или +1 к двум Навыкам; +1 к одному спас-броску при определенных обстоятельствах; преквизит к определенным Фитам Предыстории.
Неизвестные Предыстории должны использоваться только Мастером и только для неигровых персонажей. По мере того, как об этих персонажах будет появляться все новая и новая информация, их листы персонажей будут постепенно изменяться.

Дорн

“В Дорне до того, как мы поженились с Дейенероном, говаривали, что все цветы склоняются перед солнцем. Если розы попытаются мне помешать, я растопчу их, только и всего”.
— Оберин Мартелл, Буря Мечей

Самое южное из королевств Вестероса, Дорн является пустынной землей красных гор и теплых ветров. Здешние принцы правят горами, пустыней и морем уже более 1,000 лет, связанных с появлением в этих местах ройнарских

традиций и законов. До того, как принцесса Нимерия и народ Ройнар пересекли море, эти земли населяли потомки Андалов и Первых Людей, которые вели кровавые войны за здешние территории. Нимерия стала частью дорнийской аристократии и её семья, в конце концов, добилась власти над всем Дорном. Жители Дорна отличаются яростной любовью к свободе, хотя при этом они верны своим правителям; именно Дорн стал единственной землей, которая убереглась от гнева Эйегона Завоевателя и его драконов. Дейерон I, Юный Дракон, в конце концов, покорил Дорн, но не смог удержать его из-за предательства здешних лордов, которые вскоре подняли восстание и добились независимости. После всего этого, Дорн добился мира с Таргариенами в результате брачного договора и последующего мира. Именно Дорн стал последним из Семи Королевств, которые оказались под властью Таргариенов.

Земли

Земли Дорна являются такими же различными, как и его обитатели: от Красных Гор на западе и севере и до расположенной в глубине страны пустыни и речных долин, от берегов Дорнийского Моря и до побережья Летнего Моря. Все земли Дорна в большинстве своем являются довольно суровыми, в результате чего здесь вырастают упорные и уверенные в себе люди, которые хорошо знают, как выживать в этом мире. Недостаток пищи и воды, угроза ядовитых скорпионов и змей, как, впрочем, и естественные опасности самой здешней территории – вот неполный список того, что противостоит жителям Дорна, но несмотря на все это им удается не только выживать, но и даже процветать здесь.
Большая часть Дорна представляет собой пыльную землю, состоящую из небольших пустынь и высохших речных долин. Эта земля находится на самом юге Вестероса, протянувшись от гор, отделяющих её от оставшихся Семи Королевств и до самого океана. Здесь довольно немного воды, и большая часть обитателей Дорна живет возле спокойных, медленных речек и каньонов, вымытых в сухой земле. Река Серная (The Brimstone) впадает на юге в море, тогда как Вэйт (Vaith) и Плеть (Scourge) сливаются в восточных горах, в результате чего возникает река Зеленой Крови (Greenblood). Эта река впадает в море на востоке, чуть южнее крепости Солнечного Копья (Sunspear).
Дорнийское Море отделяет эту засушливую землю от Дождевого Леса и Штормового Предела (Storm’s End), давнего врага принцев Дорна.
Оставшимися форпостами Дорна являются Звездопад (Starfall), замок, который защищает проход в западную часть Предела и Айронвуд (Yronwood), играющий ключевую роль в защите от возможного нападения по Костяному Пути (Boneway).
К северу от Звездопада и Айронвуда находятся горы, которые защищают и отделяют Дорн от его северных соседей. В этих землях обитают выносливые и общительные дорнийцы, воины, которые всегда шли в авангарде дорнийских войск в ходе всех войн с Штормовым Пределом и замками Предела. После того, как Дорн стал частью Семи Королевств, великие битвы прошлого в большинстве своем остались позади, хотя обитатели гор не успокоились и до сих пор. Они продолжают время от времени совершать набеги на земли Предела, еще раз подтверждая то, что старые противоречия между двумя этими землями никогда не будут забыты.
К северу и востоку от этих гор раскинулись обширные Дорнийские Пустоши (Dornish Marches). Замки Черная Гавань и Ночная Песня возвышаются за

пределами этих земель, представляя приют странниками, готовящимся миновать Костяной Путь или Проход Принца и достичь пустынных земель Дорна. Дорнийцы, направляющиеся на север, часто следуют по Костяному Пути до руин Летнего Зала (Summerhall), после чего поворачивают на восток и следуют по Королевской Дороге, чтобы миновать земли Предела.

Жители

Жители Дорна рассеяны по всем землям этого королевства. Сам Король Дейерон I однажды отметил, что существует три рода Дорнийцев и эти отличия присутствуют в данном регионе и по сей день.
“Соленые” Дорнийцы живут вдоль побережья, в основном в районе Сломанной Реки, где подножья Красных Гор омываются водами Дорнийского Моря. Эти люди отличаются худощавостью и смуглой кожей. Фактически, кожа у них оливкового цвета, а волосы – густые и черные. В большинстве своем они являются рыбаками и моряками, и это действительно суровый народ, который всегда составлял основу корабельных команд дорнийского флота. Они всегда ожидают возможности бросить вызов стали и камню Штормового Предела или яростным волнам Залива Губителя Кораблей (Shipbreaker Bay). В их жилах течет больше всего крови Ройнар, и это всегда было для них поводом для гордости и символом их связи с правителями Солнечного Копья.
“Песчаные” Дорнийцы предпочитают жить в пустынях и вытянутых долинах рек. Они гораздо смуглее своих “соленых” сородичей, ибо жаркое солнце Дорна выжгло их кожу. Даже в невыносимых условиях пустыни, эти Дорнийцы предпочитают носить доспехи, украшенные медью. Они так же часто носят на теле один или несколько медных дисков, которые символизируют солнце пустыни.
“Каменные” Дорнийцы живут на землях, лежащих возле Костяного Пути, и Красных Горах, которые отделяют Дорн от оставшихся Семи Королевств. Они выше всех остальных обитателей Дорна, и отличаются светлой кожей, что объясняется тем, что в их жилах течет меньше всего крови Ройнар. Они переняли одежду и многие обычаи Андалов и Первых Людей от которых они происходят. Из всех Дорнийцев, “каменные” отличаются наименьшей приверженностью принцам Солнечного Копья. Тем не менее, они все еще верны Мартеллам и ценят защиту, которую предоставили им Ройнар в борьбе с ненавистными врагами с Севера.

Великий Дом

Мартелл

Малые Дома

Аллирион, Блэкмонт, Дальт, Дейн, Фаулер, Гаргален, Манвуди, Кворгил, Сантагар, Толанд, Уллер, Уил, Айронвуд

Региональные Преимущества

Все персонажи, происходящие из Дорна, получают следующие преимущества:
Предпочтительный Навык: Выживание

Положительный модификатор +2 к броскам Верховой Езды.
Положительный модификатор +1 ко всем броскам атаки, производимым с конской спины. Дорнийские воины прекрасно умеют использовать как копья, так и луки, сидя на своих скакунах.
Положительный модификатор +2 ко всем спас-броскам Стойкости, производимым против влияния суровых климатических условий. Дорнийцы привыкли как к жару пустынь, так и леденящему холоду разреженного горного воздуха.
Персонажи из Дорна могут выбрать себе один из следующих Фитов в качестве Фита Предыстории: Умелое Тело, Кровь Ройнар, Денежный Мешок или Упорство.

Дотракийское Море

"Но видели бы вы эти края, когда степь цветет и темно-красные цветы морем крови заливают ее от горизонта до горизонта. Но настает сухая пора, и мир этот обретает цвет старой бронзы. А это всего лишь хранна, дитя. Здесь существуют сотни разновидностей трав: со стеблями желтыми, как лимон, и темными, как индиго, синие травы, оранжевые травы, травы переливающиеся всеми цветами радуги".
— Сэр Джорах Мормонт – Дейенерис Таргариен, Игра Престолов

Раскинувшееся в самом сердце Восточного континента, Дотракийское Море представляет собой обширную равнину, окружающую горный пик, который именуется Матерью Гор. Свыше двух дюжин племен Дотракийцев, известных, как кхаласары, именуют это сухое мое своим домом. Каждым кхаласаром управляет владыка, именуемый кхалом. Главная жена кхала, или его королева, известна, как кхалиси; у некоторых кхалов так же есть другие, младшие жены. Этот кочевой народ высоких, меднокожих воителей странствует по равнинам на лошадях, нанося удары по соседним землям в поисках пищи, богатства и рабов. Большие города научились откупаться от них или же возводить могучие защитные укрепления для защиты от странствующих грабителей. Менее значительные поселения практически лишены надежды уберечься от этих мародеров и регулярно становятся жертвами кхаласаров.

Земли

В Дотракийском Море растут сотни видов трав и растений, которые в зависимости от времени года окрашивают землю в один из мириадов цветов. Жаркое днем и холодное ночью, оно протянулось далеко к востоку от Свободного Города Пентоса, начиная возле Квохорского Леса и, в конце концов, переходя в пустынную пустошь, известную, как Красные Земли. В пределах Моря практически нет ни холмов, ни дорог, ни городов, в результате чего перед странником на протяжении большей части времени лежит только океан нетронутой, колышущейся травы. На юге Дотракийское Море граничит с землями Лхазарина (Lhazareen), отделенными от него рекой Скахазадхан (Skahazadhan), которая впадает в Залив Работорговца (Slaver's Bay).
Пурпурная Матерь Гор возвышается над городом Ваэс Дотрак, единственным городом Дотракийцев. Это место считается священным для этого народа и здесь запрещено проливать кровь. Только дош кхалин и их слуги постоянно живут в этом месте встреч, куда совершают паломничества кхаласары для того, чтобы

посоветоваться с дош кхалин и воспользоваться их мудростью. Дош кхалин являются вдовами павших кхалов. Они являются духовными лидерами Дотракийцев и их мудрость почитается настолько сильно, что даже самые могучие воины склоняются перед ними в поисках совета и помощи.

Жители

Дотракийцы являются высокими людьми с красно-коричневой кожей и миндалевидными глазами. Мужчины носят длинные, свисающие усы, украшенные металлическими колечками, и вплетают в свои длинные, намазанные маслом косы, крошечные колокольчики, добытые в результате победных сражений. Когда Дотракиец терпит поражение, он срезает свою косу; победитель может вплести себе в волосы колокольчики, которые раньше принадлежали побежденному и которые символизируют его победу. Хотя они могут надеть на себя шелка и надушиться духами при посещении города, на равнинах они предпочитают гораздо более простую одежду. Наиболее распространенная как среди мужчин, так и среди женщин одежда состоит из украшенной кожаной жилетки, которую обычно одевают на голое тело, и штанов, сделанных из конского волоса, с поясами, украшенными бронзовыми бляшками.
Хозяева лошадей, как еще называют Дотракийцев, отличаются традициями, которые кажутся чуждыми и, иногда, варварскими не-Дотракийцам. Если рядом нет ничего съедобного, то Дотракиец может удовлетворить свой голод свининой или говядиной, но любимым их блюдом является конина, которую обычно запивают кобыльим молоком – наиболее доступная и привычная им еда. Суровая родина Дотракийцев практически полностью избавила их от какой-либо сентиментальности; они уже давно посвятили себя одному занятия – выживанию. Они не дают своим лошадям имен, так как лошади предназначены только для того, чтобы выступать в качестве пищи или ездовых животных. Когда конь умирает, необходимо укротить или вырастить нового для того, чтобы он занял освободившееся место. Детей, рождающихся с какими-либо недостатками, просто оставляют в Дотракийском Море на съедение диким собакам, так как подобный ребенок будет замедлять всех остальных и делать кхаласар уязвимым. Пленники становятся рабами, так как их слабость свидетельствует о том, что они не заслуживают ничего иного.
Хозяева лошадей верят, что все важные дела необходимо совершать под открытым небом, начиная принесением клятв, совершением жертвоприношений, проведением свадеб или погребальных церемоний, и заканчивая любовными играми (если, конечно же, их участники хотят получить благословение небес и зачать детей). Это значит, что даже самые личные моменты жизни Дотракийцев автоматически становятся публичными, причем иногда кхаласар специально наблюдает за происходящим, а иногда осознанно игнорирует его.
Они не занимаются торговлей, но с радостью делают и принимают подарки, хотя только Дотракийцы выбирают, когда именно необходимо даровать ответный подарок. Они являются очень суеверными и верующими людьми, которые считают свою культуру и убеждения единственно правильными и безупречными. *(М-да, вот уж паладины у Мартина…Прим. Переводчика)*. Тем не менее, их высокая оценка своих собственных традиций, может сравниться

только с тем, какое отвращение и презрение они испытывают к законам и обрядам других племен.
Жизнь Дотракийцев неразрывно связана с лошадьми. Только евнухи, беременные женщины, которые вот-вот должны родить, калеки и очень старые или очень молодые люди могут ездить в повозках. Все остальные обязаны ездить верхом. Считается, что мужчина, который не может сидеть на лошади, лишен чести. Когда Дотракиец умирает, его сжигают на погребальном костре вместе с его конем, чтобы даже после смерти он продолжал свою скачку среди звезд. Хотя Дотракийцы любят верховую езду, они ненавидят и боятся океан. Одна только мысль о столь огромном количестве воды, которое невозможно выпить или переплыть, уже пугает их. Они не любят корабли и не доверяют соленым морским волнам, которые они называют “отравленной водой, которую не могут пересечь кони”. Из-за этого, очень немногие Дотракийцы когда-либо добирались до Вестероса.

Региональные Преимущества

Все персонажи, происходящие из Дотракийского Моря, обладают следующими преимуществами:
Предпочтительный Навык: Верховая Езда
Положительный модификатор +1 к броскам Приручения Животных для лошадей. Лошадь дотракийца является главной его собственностью и частью его как в жизни, так и в смерти
Положительный модификатор +1 ко всем броскам атаки, производимым с конской спины. Дотракийские воины прекрасно умеют использовать как аракхи, так и луки, сидя на своих скакунах.
Положительный модификатор +1 ко всем спас-броскам Рефлексов. Дотракийцы являются быстрыми и умелыми воинами, которые находятся постоянно в движении во избежание опасностей.
Для дотракийцев кнут считается военным оружием, а не экзотическим.
Персонажи из Дотракийского Моря могут выбрать себе один из следующих Фитов в качестве Фита Предыстории: Дотракийское Происхождение или Упорство.

Ограничения

Плаванье. Дотракийцы ненавидят и боятся “отравленную” воду и, соответственно, очень немногие из них умеют плавать, пускай даже в озерах и ручьях. Ни один Дотракиец не может брать ранги в Навыке Плаванья на 1-ом уровне. Смотрите раздел Культурная Адаптация Персонажей на странице 98.
Умение Ношения Брони. Ни один Дотракиец не может изучать Умение Ношения Легкой, Средней или Тяжелой Брони, как, впрочем, и Умение Владения Щитом на 1-ом уровне, так как Дотракийцы верят, что доспехи являются признаком трусости. Смотрите раздел Культурная Адаптация Персонажей на странице 98.

Свободные Города

Дени уже исполнилось тринадцать, она прекрасно понимала, что в свободном городе Пентосе просто так подарков не делают..

— *Игра Престолов*

Девять Свободных Городов являются неоднородным объединением городов-государств, лежащим в западной части Восточного континента, в результате чего они находятся относительно неподалеку от Семи Королевств или Королевств Заката, как они еще известны здесь. Свободные Города являются основным посредником между жителями Вестероса и землями, лежащими за Узким Морем. В больших портовых городах Земель Заката достаточно часто встречаются посланники, жонглеры, воры и наемники из Свободных Городов. В свою очередь, жители Вестероса так же время от времени появляются на древних улицах и аллеях этих девяти городов. Каждый из Свободных Городов является уникальным местом, обладающим своим собственным диалектом и стилем одежды. Тем не менее, их космополитичная и независимая природа все же придает им всем нечто общее, на что нельзя не обратить внимания.
К числу Девяти Свободных Городов относятся Пентос, Браавос, Лисса, Квохор, Норвос, Мир, Тирош, Волантис и Лорат.
Девять Свободных Городов были основаны в качестве колоний Владений Валирии задолго до Рока. Некоторым из них уже несколько тысяч лет и потому неудивительно, что с ходом времени они изменялись, постепенно вырабатывая свою собственную культуру, язык и систему управления. Этот процесс только ускорился после уничтожения Валирии, которое произошло 400 лет назад. Браавос является самым молодым из Свободных Городов, а Волантис – самым старым.

Земли

Девять Свободных Городов лежат к востоку от нижней половины Вестероса за Узким Морем. Большая их часть расположена на побережье этого далекого континента. Браавос, Лорат и Лисса занимают небольшие архипелаги, тогда как Квохор и Норвос возвышаются на холмах и горных перевалах, которые постепенно переходят в Дотракийское Море, лежащее между Пентосом и Ваэс Дотраком. Название “Свободные Города” является несколько обманчивым, так как эти города-государства так же управляют окружающими их землями, на которых расположены фермы, леса и селения. Свободные Города часто воюют друг с другом для того, чтобы добиться власти над особенно важными территориями, подобными Ступеням и Спорным Землям. Оставшаяся часть континента простирается к востоку от Свободных Городов; ближе всего к ним лежит Дотракийское Море и Гхискарийские портовые города, окружающие Залив Работорговца. Те Свободные Города, которые расположены на материке – Мир, Норвос, Пентос и Квохор – обычно находятся в холмистых землях, покрытых лесом, где водятся такие экзотические животные, как пятнистые тигры и лемуры с серебристым мехом. Тем не менее, эти территории расположены очень близко от Дотракийского Моря и потому постоянно находятся под угрозой нападения Дотракийцев.

Жители

Люди, происходящие из Свободных Городов, отличаются друг от друга не только своей внешностью, но и языками, на которых они общаются. Некоторые из них, подобно жителям Пентоса, Норвоса и Тироша, красят свои бороды и усы

в экзотические цвета и используют масло для того, чтобы придавать им самые невероятные формы и закреплять их в невообразимых позициях. В Волантисе рабы и слуги чаще всего носят татуировки, тогда как в Пентосе слуг узнают по медным ошейникам.
Во всех Свободных Городах можно встретить красных жрецов Р'ллора, которые зажигают огни, посвященные Владыке Света, на закате, обращаясь к своему богу с просьбой принести рассвет. Один из самых известных храмов, именуемый Сердцем Огня, находится в Лисе, где часто приносятся огненные жертвоприношения, призванные прилечь внимание и даровать благосклонность Р'ллора. Хотя красные жрецы настаивают на том, что Владыка Света защитит Свободные Города от вторжений, подобных нападениям Дотракийцев, многие здешние жители полагаются не только на свои молитвы, но и на отряды опытных наемников или Безупречных. Другие предпочитают откупаться от Дотракийских кхалов чудесными дарами. Последний метод является наиболее популярным, так как Дотракийцы обожают отвечать подарком на подарок, особенно часто даруя своим друзьям рабов.
Хотя работорговля официально запрещена в некоторых Свободных Городах, это не останавливает тех, кто обладает властью, от использования рабов. Они приобретают их как у Дотракийцев, которые захватывают множество рабов во время налетов на небольшие поселения, так и у работорговцев, которые действуют в полностью отвечающем своему названию Заливе Работорговца. Некоторые рабы настолько привыкают к своему существованию, что отказываются от свободы, даже если им предлагают её. Особенно это относится к тем мягким и спокойным рабам, которые чаще всего выполняют обязанности учителей, писцов, целителей и даже жрецов. Эти рабы ведут в рабстве гораздо лучшую жизнь, чем если бы они жили на свободе.
Наемники, больше известные, как продажные клинки, составляют значительную часть военной мощи Свободных Городов. Закаленные воины-евнухи, именуемые Безупречными, встречаются во всех Свободных Городах, хотя и достаточно редко. Между Свободными Городами и Вестеросом активно курсируют корабли контрабандистов. Многие из них считают особенно прибыльной торговлю с землями, лежащими к северу от Стены, где они обменивают мечи на бивни мамонтов и мех, которые поставляют им одичалые Правители Свободных Городов носят самые различные титулы, но чаще всего их именуют магистрами, архонтами и торговыми принцами. Единственным исключением из этого правила является Браавос, где правит человек, именующий себя Морским Лордом.

Браавос

"Слушай меня, корабли Браавоса плавают повсюду, где дует ветер, к разным землям, удивительным странам, а когда они возвращаются, капитаны доставляют в зверинец Морского Лорда странных животных. Таких ты никогда не видала; полосатых лошадей, огромных пятнистых зверей с шеями длинными, как ходули, волосатых свиномышей, ростом с корову, жалящих мантикор, тигров, которые вынашивают своих щенков в сумке, жутких двуногих ящеров с косами вместо когтей. Сирио Форель видел их".

— Сирио Форель – Арье Старк, Игра Престолов

Браавос, предположительно, является самым могучим из Свободных Городов. Он раскинулся на сотне островов и управляется Морским Лордом. Браавосцы

говорят на диалекте, которые эволюционировал из искаженной формы Валирийского, которая чаще всего использовалась во время торговых сделок. Браавос славится своими Браавосцами, к числу которых относятся наемники и уличные грабители, и Водяными Танцорами, которые используют очень грациозный и изящный стиль фехтования. Водяные Танцоры используют более узкие клинки, которые рассчитаны на легкие и быстрые удары, в отличие от рубящей связки меч/щит, которая чаще всего применяется в Семи Королевствах. Недобрую славу Браавосу создает Гильдия Безликих, легендарных и необычайно опасных убийц.

Лорат

Свободный Город Лорат фактически представляет собой небольшой архипелаг, расположенный в открытом море. Его храмы и здания возвышаются на скалах, в которые бьются беспокойные, морские волны.

Лисса

Лисса является городом наслаждений, где всегда можно найти прекрасную еду, ароматные духи и дома наслаждений. Этот город занимает несколько островов и является одним из наиболее многолюдных центров Свободных Городов. Среди жителей Лиссы довольно часто встречаются люди с синими глазами и светлыми волосами. Вдобавок к величественному храму, посвященному Владыке Света, в Лиссе есть несколько святилищ местной богини любви. Однако, не следует забывать о том, что здешние алхимики славятся своими смертоносными ядами, примером которых могут послужить “слезы Лиссы”.

Религия в Свободных Городах

Делать какие-либо обобщения в отношении Свободных Городов является очень неразумным, так как в действительности они очень сильно отличаются друг от друга. К примеру, в Браавосе всегда было запрещено рабство, тогда как все хозяйство Волантиса основано на работорговле. То же самое относится и к религии – в этом регионе существуют самые разнообразные культы и церкви, что делает все попытки проанализировать общую религиозную ситуацию исключительно проблематичными. В древней Валирии существовали тысячи храмов, где поклонялись множеству различных богов – многим из которых до сих пор молятся в Свободных Городах. Следует отметить только тот факт, что красные жрецы Владыки Света присутствуют во всех Свободных Городах.

Мир

Мирийцы известны во всем мире, как прекрасные ремесленники. Вдобавок к их стеклянным линзам, которые используются в подземных трубах и телескопах, а так же арбалетам, которые выпускают сразу по несколько болтов, Мирийцы так же славятся своими изысканными предметами роскоши, к числу которых относятся прекрасные, узорчатые ширмы и тонкие кружева, которые высоко ценятся даже в Семи Королевствах. Мир находится на материке и управляют им

магистрами. В этом городе существует свой собственный язык. Здешние жители обладают темными волосами и темными глазами.

Норвос

Они миновали плавные холмы Норвоса, террасные поля и небольшие деревеньки, жители которых тревожно следили за ними с белых оштукатуренных стен..
— Дейенерис и кхаласар кхала Дрого, Игра Престолов

Этот город, лежащий к востоку от Пентоса, управляется жрецами. Здешние правители представляют собой наследственную касту бородатых священников, которые не обсуждают своих богов с чужаками. Норвос является землей невысоких холмов и больших ферм с маленькими селениями, окруженными белыми стенами. Жители Норвоса известны, как мастера изготовления прекрасных тканей, включая дивные полотна, которые славятся во всем мире. Мужчины Норвоса предпочитают отращивать долгие усы, красить их и заплетать в косички.

Пентос

Заходящее солнце вычерчивало черные силуэты квадратных кирпичных башен Пентоса. Дени могла слышать пение красных жрецов, разжигавших ночные очаги, и крики оборванных детей, носившихся по улицам.
— Игра Престолов

Пентос является портовым городом с множеством квадратных каменных башен, которым управляет принц, которому помогает совет магистров. Он находится на континенте. Акробаты и жонглеры Пентоса славятся своим безукоризненным мастерством и, иногда, их нанимают даже лорды Вестероса. Мужчины Пентоса красят свои бороды, пропитывают их маслом и завивают в две косы. Рабство находится в Пентосе вне закона, хотя богатые и могущественные жители этого города не обращают никакого внимания на данный запрет; все здешние слуги носят бронзовые ошейники.

Квохор

В лесу обитали огромные лоси, пятнистые тигры и лемуры с серебристым мехом и огромными пурпурными глазами. Но все звери бежали от кхаласара, и Дени не могла их заметить..
— Игра Престолов

Квохор расположен неподалеку от одноименного леса, в котором растут деревья с золотыми листьями, стволы которых размерами превышают средние городские ворота. Ремесленники Свободных Городов особенно ценят их древесину. Кроме того, следует отметить и ту известность, которой пользуются кузнецы Квохора. Они не только научились придавать металлам, с которыми они работают, самые различные оттенки, но и в некоторых случаях ухитрились даже воссоздать Валирийскую сталь. Многие жители Квохора поклоняются богу, который известен, как Черный Козел.

Тирош

"Не откажутся".
Он бегло говорил на общем языке - с самым легчайшим акцентом тирошийского.
Капитан бороздил Узкое море уже тридцать лет, как он рассказывал ей, сперва гребцом, потом квартирмейстером и, наконец, капитаном собственных торговых галер.
"Пляшущая на валах" была его четвертым кораблем и самым быстрым: двухмачтовая галера имела шестьдесят весел.
— Капитан Морео Тумитис – Кейтилин Старк, Игра Престолов

Помимо своей скупости, Тирошийцы так же славятся своими поразительными и ужасающими творениями. К примеру, их кузнецы научились создавать богато украшенные шлемы в виде голов птиц или животных, тогда как более жестокие изобретатели придумывают все новые и новые орудия пыток. Тирошийцы красят свои бороды в яркие цвета и, чаще всего, заплетают их в две косички; некоторые из них завязывают свои усы в небольшие косички, которые затем красят.
В Тироше очень много голубоглазых людей. Тирошийцы (как и все жители Свободных Городов) говорят на диалекте, который эволюционировал из искаженной формы Валирийского, которая чаще всего использовалась во время торговых сделок. Тирошем управляет Архонт.

Волантис

Самый близкий к Заливу Работорговца из всех Свободных Городов, Волантис играет очень важную роль в торговле рабами. Здесь очень распространены татуировки – причем как в качестве метода увековечивания и демонстрации достижений и деяний того или иного человека, так и в качестве идентификации принадлежности данного раба тому или иному хозяину. Таким образом рабовладельцы стремятся уберечь своих рабов от похищения и последующей перепродажи. Слугам и рабам татуировки наносят по приказу их хозяев, причем чаще всего их делают на лице, тогда как наемники из Волантиса предпочитают покрывать свои тела необычными узорами и рисунками, указывающими на их боевые качества.

Региональные Преимущества

Все персонажи, происходящие из Свободных Городов, получают следующие преимущества:
Предпочтительный Навык: Блеф.
Положительный модификатор +2 к броскам Дипломатии и Знаний: Чужеземные Культуры. Обитатели Свободных Городов являются одними из самых космополитичных в мире, с легкостью общаясь с чужестранцами и ориентируясь в самых различных культурах.
Положительный модификатор +1 ко всем спас-броскам Воли. Обитатели Свободных Городов видели много странных и чудесных вещей, и потому их гораздо сложнее впечатлить какими-либо трюками или хитростями
Персонажи из Свободных Городов могут выбрать себе один из следующих Фитов в качестве Фита Предыстории: Денежный Мешок или Острый Ум.

Примечание: Большая часть, если вообще не все обитатели Свободных Городов, говорят на искаженной форме Валирийского, которая варьируется в зависимости от культурного диалекта и регионального акцента. Для упрощения всей этой ситуации, вы можете предположить, что все подобные персонажи говорят на Валирийском Свободных Городов (смотрите раздел "Языки" на странице 159), но некоторых персонажей все же будет легче или сложнее понять.

Ограничения

Хотя персонажи из Свободных Городов не подвергаются каким-либо прирожденными ограничениями, Мастер может решить, что определенные навыки Знаний, связанные с Историей, Легендами или Аристократией, являются для них достаточно специфичными. В этом случае, начинающие персонажи не могут специализироваться на этих Навыках, во всяком случае, по отношению к цивилизованному Вестеросу.

Организации Свободных Городов

Следующие организации сделали своим домом Свободные Города.
Этот список очень сложно назвать полным но он, по крайней мере, служит примером тех организаций, которые существуют за пределами Вестероса.

Отряды Наемников
Штормовые Вороны; Доблестные; Младшие Сыновья; Бравые Ребята; Золотой Отряд; Браавосцы; Безупречные (евнухи, которые являются солдатами-рабами).

Другие организации, гильдии и секты
Железный Банк Браавоса; Красные Жрецы Р'ллора; Гильдия Безликих Браавоса; Алхимики Лиса.

Железные Острова

"Мужчины ловят рыбу, копают землю и умирают. Женщины в муках рожают детей и тоже умирают. День сменяется ночью. Ветры дуют, и за приливом следует отлив. Острова все те же, какими создал их наш бог".
— Эйерон Мокроголовый, Битва Королей

Железные Острова поднимаются из бурного моря посреди Залива Железного Человека к западу от Перешейка. Этот пустынный архипелаг состоит из Пайка, Старого Вика, Большого Вика, Харло, Оркмонта, Солткливффа, Блектайда и дюжины крошечных скал и островков, некоторые из которых настолько малы, что на них едва может уместиться одна единственная деревня. Жизнь на Железных Островах является сложной и суровой, и в результате здешних жестоких условий среди яростного и выносливого народа, который тысячелетиями жил здесь, развился мрачный фатализм. Железные Люди являются такими же суровыми и холодными, как и их родина, и гнев этих людей является таким же опасным и бездонным, как и столь любимое ими море.

Земли

Оставшаяся часть Вестероса считает Железные Острова абсолютно неважным краем Семи Королевств, в котором никогда ничего не происходит. Все здешние острова являются скалистыми и пустынными, слой плодородной земли на них достаточно тонкий, а погода здесь настолько суровая, что заставляет содрогнуться даже бывалых странников. Холод, ветер и сырость присутствуют на Железных Островах практически всегда; только во внутренних районах Большого Вика, самого обширного из Железных Островов, есть места, где не видно и не слышно моря. Рабы и простолюдины Железных Островов влачат воистину жалкое существование, пытаясь вырастить хотя бы что-то на скудной земле, борясь с морем и его обитателями или закапываясь в землю в поисках своего счастья.
Помимо даров моря, которые сложно назвать источником довольства и процветания, скалистые утесы Железных Островов были благословлены еще одним источником богатства. Многие острова, особенно Харло, обладают богатейшими залежами металлов, включая свинец, олово и железо, благодаря которому эти острова и получили свое название. Руды являются единственным предметом экспорта в Вестерос и оставшийся мир. Тем не менее, Железных Людей никогда особенно не интересовала торговля. Они живут в море, занимаясь грабежами и насилием. На протяжении тысяч лет, люди Железных Островов брали то, что было нужно им, не испытывая при этом особенного интереса к тому, что происходило в мире.

Жители

Происхождение Железных Людей скрыто в туманах времени. Говорят, что они происходят от Серого Короля, могучего моряка, который жил в Эру Героев. Люди Серого Короля всегда были людьми моря, почитая Утонувшего Бога и бороздя океаны на своих длинных кораблях. Они никогда не испытывали приверженности к фермерству, рыболовству или горным разработкам (об этом можно догадаться уже по одному только девизу Грейджоев – “Мы не сеем”) – такая низменная работа остается рабам, захваченным во время набегов. Единственным достойным мужчины занятием на Железных Островах считается война.
На протяжении бесчисленных столетий, все побережье Вестероса жило в страхе перед длинными кораблями Железных Людей. В различные времена, отважные Высокие Короли Островов подчиняли себе большие части Вестероса, тогда как некоторые бесстрашные капитаны добирались до самой Асшаи и земель, лежащих за ней. Тем не менее, после прихода Эйегона Таргариена, Железные Острова оказались под властью Железного Трона. Септы, мейстеры и другие атрибуты зеленых земель пришли на Острова, но Железные Люди до сих пор следуют Старому Пути, и их сердца страстно желают его возрождения. Всего лишь девять лет назад, Бейлон Грейджой объявил себя Королем Железных Островов, открыто возродил Старый Путь и возглавил восстание против короля Роберта Баратеона. Восстание было подавлено, а Грейджои были побеждены, но сам Бейлон все еще жив и у него очень хорошая память. Пока что Железные

Люди продолжают ожидать наступления своего времени, желая только одного – мщения.
Все Железные Люди ценят хитрость, хорошее владение оружием и стойкость. Они живут своей жизнью, не обращая внимания на слабаков из “зеленых земель” (так они называют материк), их богов и их законы. Капитаны и воины занимают особенно почетное место среди Железных Людей; говорят, что каждый капитан является королем на палубе своего корабля, и что каждый король должен быть капитаном. Капитаны должны совершать набеги, добывая богатство для своих воинов с помощью грабежа и мародерства. Более того, истинные Железные Люди ценят только те вещи, за которые было “уплачено железом” (это означает, что они были добыты в бою) и искренне презирают тех, кто украшает себя безделушками, купленные за золото. Считается, что в обществе Железных Людей женщины играют второстепенную роль. Тем не менее, существуют и те представительницы прекрасного пола, которые доказали свое умение в сражении и, в конце концов, стали капитанами. Некоторые говорят, что их закаляет соль и море, в результате чего они обретают силу, свойственную мужчинам, и соответствующие интересы.
На Железных Островах жизнь коротка, и суровый климат воспитывает у Железных Людей суровое отношение к жизни. Даже разновидности их спорта отличаются какой-то звериной жестокостью: на большинстве праздников происходит хотя бы один “танец пальцев” – игра в ходе которой один или несколько пьяных воинов метают друг в друга метательные топоры. Участники игры должны или поймать топор или уклониться от него. Игра получила название от того, что большая часть “танцев” заканчивается тем, что один из игроков теряет часть пальцев. Смерть и боль являются вполне закономерными последствиями жизни, потраченной на грабежи и насилия, и достойная смерть в битве является гораздо более желанной целью, чем спокойная и сытая жизнь.

Великий Дом

Грейджой

Малые Дома (по островам)

Блектайд: Блектайды
Большой Вик: Фарвинды, Гудбразеры*, Мерлин,
Харло: Харло, Майры, Стоунтри, Вольмарки
Старый Вик: Гудбразеры*
Оркмонт: Гудбразеры*, Орквуды
Пайк: Ботли, Винчи
Солткклиф: Солткклиффы

* **Примечание**: Гудбразеры живут на Старом Вике, Большом Вике и Оркмонте. Отдельные ветви других Домов так же могут быть рассеяны по различным островам.

Региональные Преимущества

Все персонажи, происходящие с Железных Островов, обладают следующими преимуществами:
Предпочтительный Навык: Плаванье

Положительный модификатор +2 к броскам Запугивания и Профессии: Моряк. Вспыльчивый характер прирожденных моряков Железных Островов не так-то легко скрыть и еще сложнее проигнорировать
Железные Люди игнорируют все положительные модификаторы Репутации, относящиеся к основанным на Харизме Навыкам, которые используются не Железными Людьми. Обитатели Железных Островов являются гордыми и упрямыми, и подчиняются только тем, кому удается заслужить их уважение. Персонажи Железных Островов могут выбрать себе один из следующих Фитов в качестве Фита Предыстории: Умелое Тело, Кровь Железных Людей, Упорство или Торговец.

Ограничения

Верховая Езда. Обитатели Железных Островов не разводят лошадей. Независимо от Социального Статуса или Класса, ни один Железный Человек не может брать ранги в Навыке Верховой Езды на 1-ом уровне. Смотрите раздел Культурная Адаптация Персонажей на странице 98.

Королевская Гавань

Теперь город захватил всю землю. Дворцы в рощах, амбары, кирпичные склады, бревенчатые гостиницы, дома купцов, таверны, кладбища, бордели - все друг на друге. Гомон рыбного рынка был слышен даже с моря. Здания разделяли широкие дороги, обсаженные деревьями, от них отделялись кривые улочки, а переулки были такими узкими, что два человека едва могли разойтись.
— Игра Престолов

Изначально являющаяся крепостью из земли и дерева, которая была построена там, где Эйегон Завоеватель впервые высадился в Вестеросе, Королевская Гавань постепенно превратилась в огромный и беспокойный город, где находится трон короля Семи Королевств. Хотя в Семи Королевствах есть и другие города, ни один из них не может сравниться с Королевской Гаванью ни размерами, ни тем, до какой степени здесь все пропиталось предательством и обманом. Все местные жители, начиная аристократами и их игрой престолов, и заканчивая уличными попрошайками, которые охотятся на одиноких жертв, в некоторой степени заражены вероломством, которое стало символом этого города.

Земли

Королевская Гавань находится на северном берегу устья Черноводной, неподалеку от того места, где она впадает в Черноводный Залив. Этот город возвышается на трех холмах, названных по имени Эйегона и двух его сестер, Рэйенис и Визении. Именно на Высоком Холме Эйегона, который находится ближе всего к Черноводной, высится семибашенная Красная Твердыня, в стенах которой находится Железный Трон Семи Королевств. Под этой крепостью расположена целая сеть тайных туннелей, которые ведут в различные части города.
На юго-западном краю города возвышается Холм Визении, на вершине которого расположена Великая Септа Бейлора. Семь хрустальных колоколен

Септы видны издалека. Холм Рэйенис находится в северо-восточной части города, и на нем расположены руины Драконьего Дома (Dragonpit). У основания Холма Рэйенис находится район множества извилистых аллей и перекрестков, известный, как Блошиный Конец. Блошиный Конец является одним из самых бедных, если не самым бедным районом Королевской Гавани. Здешние улицы даже не вымощены камнем, а здания возвышаются так близко друг к другу, что почти соприкасаются друг с другом. Кроме того, здесь постоянно висит запах конюшен, кожевен, свинарников и виноделен.
В город ведет семь ворот. На юге, между замковыми стенами и рекой, находится множество ветхих зданий, возле которых находится рыбный рынок и сотни причалов, к которым пристают торговые корабли для того, чтобы освободить свои трюмы от находящихся там товаров. На юго-западе, прямо перед Королевскими Воротами, находится турнирное поле. В середине северной стены находятся Старые Ворота, возле которых расположены дома самых зажиточных обитателей Королевской гавани. Как ни странно, но элита Королевской Гавани живет на другой стороне Холма, прямо напротив нищеты Блошиного Конца.
За рекой раскинулся Королевский Лес. Хотя номинально это охотничьи угодья короля, в действительности в здешних чащах находится множество хорошо скрытых убежищ разбойников и бандитов. Кроме того, в этом лесу живут еще и обычные простолюдины. К западу от города начинается Золотая Дорога, которая соединяет Королевскую Гавань с Бобровым Утесом. Королевская Дорога простирается как к северу, так и к югу от города. На юге, одно из ответвлений Королевской Дороги, именуемое Дорогой Роз, ведет к Хайгардену, тогда как сама Королевская Дорога уводит путника в сторону Земель Штормов и заканчивается у Штормового Предела. На севере дорога минует Винтерфелл и заканчивается возле самой Стены.
Тем временем на востоке Залив Черноводной постепенно переходит в Узкое Море, где расположена островная твердыня, именуемая Драконьим Камнем. Драконий Камень возвышается неподалеку от Острого Мыса и именно там находится одноименный замок. Последнее пристанище Таргариенов, Драконий Камень славится своими стенами и зданиями, построенными из черного базальта и украшенными бесчисленными изображениями драконов, гаргулий и других легендарных существ.

Жители

Будучи самым большим городом Вестероса и резиденцией королей Семи Королевств, неудивительно, что Королевская Гавань представляет собой смесь самых различных культур, происходящих из различных частей Вестероса. Большая часть высокородных обитателей Вестероса рано или поздно приходит сюда. Многие из них оседают в Королевской Гавани, стремясь находиться как можно ближе ко двору. Кроме того, учитывая тот факт, что Высокий Септон, возглавляющий Церковь Семерых, проповедует в Великой Септе Бейлора, многие септоны так же посещают Королевскую Гавань для того, чтобы продемонстрировать ему свое уважение и верность. Странники и торговцы из-за Узкого Моря так же останавливаются здесь, иногда даже оседая в самом большом порту Вестероса. Некоторым удается добиться процветания в своем новом доме с помощью честной торговли, но достаточно многим приходиться

обращаться к гораздо менее приятным способам заработка. Учитывая тот факт, что в стенах этого города обитают представители всех социальных классов, вероятность того, что последний незаконнорожденный вор будет идти бок о бок с богатейшим из аристократов, или, что они, хотя бы, будут идти по одной и той же улице, не так уж мала. Хотя в большинстве своем горожане являются уроженцами Вестероса, коренные обитатели Королевской Гавани отличаются гораздо большим космополитизмом, чем жители других Семи Королевств, что объясняется тем, что им довольно часто приходиться контактировать с другими экзотическими культурами. Проститутки с Летних Островов, учителя фехтования из Браавоса и принцы-торговцы из Кварта занимаются своими делами в городе и достаточно активно смешивают свою кровь с кровью местных жителей.
Для тех, кто не отличается благородным происхождением, жизнь в Королевской Гавани может быть достаточно сложной. Торговцы должны постоянно следить за вездесущими ворами, которые особенно часто встречаются в бедных районах города; эти воры, в свою очередь, должны следить друг за другом и пристально наблюдать за зловещими золотыми плащами Городской Стражи.

Великий Дом

Баратеон, раньше Таргариен

Малые Дома

Блаунт, Брюг, Челстед, Фарринг, Хэйфорд, Кеттлблэк, Росби, Риккер, Слинт*, Стаунтон, Стоукворт

* **Примечание**: Дом Слинт возник вскоре после того, как король Джоффри занял престол.

Дома, сохранившие верность Драконьему Камню

Бар-Эммон, Селтигар, Массей, Сангласс, Веларион

Региональные Преимущества

Все персонажи, происходящие из Королевской Гавани, обладают следующими преимуществами:
Предпочтительный Навык: Знание: Преступный Мир
Положительный модификатор +2 к броскам Чувства Мотивов и Сбора Информации. Жители Королевской Гавани являются достаточно внимательными и искушенными, в результате чего они часто оказываются лучше подготовленными к различным неожиданностям, чем другие обитатели Семи Королевств.
Положительный модификатор +2 к спас-броскам Стойкости, направленным против болезней. Учитывая то, сколько людей вынуждено проживать в достаточно небольшом пространстве Королевской Гавани, неудивительно, что здесь часто свирепствуют болезни; в результате этого, рожденные здесь обладают большей сопротивляемостью подобным заболеваниям и эпидемиям.

Персонажи Королевской Гавани могут выбрать себе один из следующих Фитов в качестве Фита Предыстории: Денежный Мешок или Серебряный Язык.

Север

“Говорят, что здесь зимой бывает так холодно, что смех застывает в горле и душит человека насмерть”.
— Лорд Эддард Старк, Игра Престолов

Простирающаяся от Рова Кейлин на юге и до самой Стены, как впрочем, и за неё, на севере, эта земля по своим размерам едва ли не превышает все оставшиеся королевства Вестероса вместе взятые. Это суровая земля, где много болот, лесов и больших пустошей, усеянных различными замками и небольшими поселениями людей, которые поселились в этой морозной стране. Старки из Винтерфелла являются самым могущественным из здешних Домов, хотя на Севере существуют и другие аристократические семьи. Кроме того, в ледяных объятьях этой земли находятся замки Ночного Дозора, изгнанников Семи Королевства и вечных стражей, защищающих королевства людей от ужасов, скрывающихся за пределами Севера.

Земли

Земли Севера в большинстве своем являются холодными и пустынными, и только изредка путник может встретить здесь островки цивилизации, разбросанные по здешним морозным землям. Различные Дома, которые правят здесь, в большинстве своем происходят от Первых Людей, так как немногим другим хватало силы для того, чтобы выжить здесь, а еще реже кто-то из них задерживался здесь надолго. Поселения жителей Севера можно обнаружить даже в самых глухих местах, начиная самым сердцем Волчьего Леса и заканчивая безлюдными, голыми равнинами, протянувшимся от Белой Гавани до Дредфорта. Тем не менее, по мере приближения к Стене, поселения становятся все более и более редкими, и расстояние между ними заметно возрастает. Эти земли отличаются изрядной суровостью даже в летние месяцы, и леса, растущие на берегах Последней Реки, являются холодными и серыми. Возможно именно из-за того, что эти земли столь безлюдны, на Севере возвышаются многие из величайших твердынь и замков Семи Королевств. Ров Кейлин оберегает южные границы этого королевства, и считается практически неприступным, несмотря на долгие годы забытья и наступления болот, в которых он находится. Винтерфелл находится к северу ото Рва Кейлин и к нему ведет Королевская Дорога. Эта крепость возвышается неприступным гранитным монументом стойкости Первых Людей, кровь которых до сих пор течет в жилах Старков, которым принадлежит эта твердыня. Мормонты живут на Медвежьем Острове в Заливе Льда, тогда как Дом Амбер правит своими землями из Последнего Очага, расположенного к востоку от Королевской Дороги на краю маленького, холодного леса, возвышающегося на границах Дара.
Даром именуются земли, дарованные Ночному Дозору правителями Севера. Они представляют собой незримый барьер между землями Севера и Стеной, где живут немногочисленные, но выносливые люди, которые согласны терпеть

постоянные набеги одичалых и суровые природные условия. Северной границей Дара является Стена и оставшиеся твердыни Ночного Дозора.
Люди, живущие на Стене, отказались от своих старых жизней для того, чтобы защищать Семь Королевств от ужасов морозных пустошей. Южная граница этих земель именуется Землями Курганов. Это обширный, холмистый регион, где находятся могильные холмы Первых Людей. Земли Курганов простираются от Каменистого Берега, что возле Закатного Моря, на западе и до Укуса и крепости Вдовьего Дозора на востоке. Большая часть этих земель, особенно там, где проходит Королевская Дорога, представляет собой обычную травянистую равнину, которая тянется в любом направлении на протяжении многих дней пути.

Жители

Жители Севера являются суровыми и выносливыми, и одной из главных их особенностей является то, что летом они стараются сделать как можно больше, чтобы приготовиться к последующим, суровым временам. Здесь сложно найти кого-то мечтающего о Великом Лете и мейстеры и звездочеты уже давно обратили внимание на то, что дни становятся все короче и короче, что может говорить только об одном – Зима близко. Жители Севера всегда отличались практичностью и прямотой, которая плохо вязалась с политическими играми и уклончивостью обитателей южных городов. Все сделки на Севере заключаются за столом и открыто, а на тех, кто пытается поступить как-то иначе, смотрят с презрением и недоверием. Именно благодаря подобному отношению к жизни, Север стал относительно безопасным регионом – во всяком случае, для тех, кто готов действовать открыто и честно. Говорят, что на Севере “невинная девушка может пройти по Королевской Дороге в одной сорочке и остаться невинной, а странник может найти огонь, хлеб и соль не только в гостинице, но и в любой усадьбе”.
Практичность жителей Севера проявляется и в их одежде, внешности и отношении к жизни. Они предпочитают простую одежду, которая хорошо сохраняет тепло, не обращая внимания на непрактичные, но изящные одеяния, которые особенно часто можно встретить в Королевской Гавани или Хайгардене. Даже дворяне предпочитают одеваться более или менее просто, хотя при этом они с гордостью носят цвета своих домов и часто путешествуют со знаменосцами.
Большая часть обитателей Севера живет на фермах, принадлежащих тем семьям, которые живут и работают на них. На протяжении долгих летних дней эти фермы процветают и бурлят жизнью. Но с приходом зимы фермеры перебираются в города и замки Севера. Эти “зимние города” практически полностью пустеют в летнюю пору, но долгими, зимними ночами, именно они становятся центрами жизни и торговли Севера.
Чем дальше на север, тем более мрачными становятся люди, во многом напоминая те земли, на которых они живут. Их закаляет суровый холод, царящий в их домах, и постоянная опасность со стороны одичалых. Некогда Стена защищала этих людей от опасностей Зачарованного Леса и Клыков Мороза, но в последние годы угроза, нависающая над землями, лежащими к югу от великого укрепления, становится все более и более очевидной. Защитные укрепления Стены лежат в руинах, а призывы Первого Разведчика, который умолял прислать ему больше людей, так и не были услышаны. Никто не знает, к

чему это приведет, но люди Севера уже готовятся к тем дням, когда на их земли придет Зима.

Великий Дом

Старк

Малые Дома

Болтон, Сервин, Флинт, Гловер, Хорнвуд, Карстарк, Мандерли, Мормонт, Рид, Толхарт, Амбер

Горные Кланы

Кнотт, Лиддл, Норрей, Вулл

Региональные Преимущества

Все персонажи, происходящие с Севера, получают следующие преимущества:
Предпочтительный Навык: Выживание
Положительный модификатор +2 к броскам Запугивания и Приручения Животных. Северяне всегда идут к своей цели напрямик, не отвлекаясь на излишнюю болтовню, и пустую трату времени в отношениях с другими людьми. Кроме того, дикая природа Севера стала частью его обитателей и потому они лучше, чем другие обитатели Семи Королевств, умеют обращаться с животными.
Положительный модификатор +2 к спас-броскам Стойкости, связанным с сопротивлением урону, нанесенному в результате воздействия холода. На Севере очень редко бывает тепло, и потому все здешние жители научились переносить негативное воздействие низких температур.
Персонажи с Севера могут выбрать себе один из следующих Фитов в качестве Фита Предыстории: Кровь Первых Людей, Сны, Кровь Гигантов, Благородный Дух или Торговец.

Предел

“Тиреллы выше стюардов не поднимались, пока Эйегон Завоеватель не испек законного короля Предела на Поле Огня”.
— Леди Оленна Тирелл, Буря Мечей

Предел является прекрасной землей богатых полей и зеленых, цветочных садов. Он простирается от Черноводной на севере до Старого Города на юге и от Дорнийских пустошей на востоке до берегов Закатного Моря. Здешние земли являются сердцем рыцарства Семи Королевств и многие великие герои происходили из Дома Тиреллов или принадлежали к числу их знаменосцев. Тем не менее, за полями золотых роз, цветущих возле Хайгардена и изысканными традициями Предела скрываются гордые и, зачастую, тщеславные люди, в результате чего правящий Дом Тиреллов является одним из самых безжалостных и коварных Домов, принимающих участие в игре престолов.

Тем не менее, так было не всегда. Когда-то Тиреллы были всего лишь стюардами правящего дома Предела, который именовался Гарденерами. Но когда Гарденеры были повержены на Поле Огня, Эйегон даровал власть над Пределом Тиреллам…хотя некоторые до сих пор говорят о том, что Флоренты из Светловодья были бы более достойны этого.

Земли

Предел является одним из самых красивых регионов Семи Королевств. Безграничные цветочные и травяные луга устилают равнины северной части Предела, тогда как Дорога Роз уводит странника на юго-запад к виноградникам и полям Медового Холма и Светловодья. Дорога Роз вьется по всему Пределу, периодически пересекаясь с рекой Мандер, которая так же катит свои воды по здешним землям.
На западе река Медовая образует зеленые низины, весьма отличные от гор и пустынь, лежащих к востоку от Звездопада. Здесь находится главная житница Предела, ибо здесь растет все, начиная огненными сливами и заканчивая виноградом. Бор, остров, расположенный возле мыса Шепотов, славится своими винами, которые считаются одними из лучших в Семи Королевства. Старый Город находится в южном конце Дороги Роз и является не только главным портом Предела, но и местом, где расположена Цитадель, в стенах которой обучаются будущие мейстеры.
Хотя верховья Мандера являются довольно мутными и неспокойными, возле Хайгардена воды этой реки успокаиваются и становятся почти прозрачными. Величественные зеленые ивы и самые различные травы растут на берегах реки Мандер, радуя взгляд странника, который путешествует по её водам. Лорды Хайгардена обладают несколькими увеселительными ладьями, которые часто путешествуют вниз и вверх по реке, в то время как их высокородные пассажиры пируют на их борту, наслаждаясь прекрасными дынями и сладкими винами из Бора. Довольно часто высокородные леди Хайгардена даже устраивают свадебные церемонии на самых больших ладьях, наполняя воды реки розовыми лепестками и ароматами мяты и лимона.
Равнины, расположенные к северу и западу, граничат с Золотой и Морской Дорогами. Они являются далеко не такими плодородными или красивыми, как южные и восточные земли. Больше всего, они напоминают скалистые пустоши Западных Земель. Тем не менее, необходимо отметить то, что здесь расположено легендарное Поле Огня; именно там Эйегон Таргариен сокрушил последнюю значительную угрозу своей власти над Вестеросом.

Жители

Тиреллы из Хайгардена являются гордым Домом, который требует уважения от всех, кто подчиняется им. Они считают, что их Дом является воплощением рыцарства. Верные им Дома действуют в полном соответствии своим сеньорам, стремясь поступать как можно более галантно и благородно, сохраняя при этом достаточно тесные связи с простыми людьми и другими дворянскими семьями Предела. Практически каждый мальчик Предела мечтает однажды стать оруженосцем одного из великих рыцарей, которые принадлежат к Дому Тирелл или Дому Флорент, и, возможно, когда-нибудь и самому добиться рыцарства. Девочки грезят о свадьбе с прекрасным рыцарем, который поднимет их на руки

и посадит на величественного боевого коня, который будет носить цвета одного из великих Домов.
Но даже, несмотря на то, что рыцарский кодекс, которому следуют лорды Предела, подразумевает то, что простолюдины должны знать свое место в обществе – причем знать его хорошо – многие простые люди очень гордятся тем, что ими правят столь отважные и прекрасные владыки – или, во всяком случае, в это верят сами лорды. В действительности, жители Предела очень похожи на обитателей земель, лежащих между Севером и Дорном, которые платят налоги и отдают дань уважения своим господам потому, что так велит закон. Здесь довольно часто устраиваются турниры и празднества, и рыцари, направляющиеся на эти действа, часто делают остановки по пути, чтобы продемонстрировать всему миру красоту своих лошадей и роскошь их свиты, как, впрочем, и насладиться преимуществами своего положения. В результате подобных остановок очень часто рождаются бастарды, хотя необходимо отметить, что в большинстве случаев матери этих бастардов чувствуют себя не ущербными, а благословленными.
Жители Рогового Холма и других земель, расположенных неподалеку от Дорнийских Пустошей, заинтересованы, прежде всего, не в красоте убранства своих лордов, а в том, сколько мечей они могут выставить на защиту своих владений, так как нападения “каменных” дорнийцев с близлежащих гор все еще довольно часты. В большинстве своем, эти люди гораздо жестче и суровее, чем фермеры и торговцы других частей Предела, хотя им все еще далеко до дорнийцев, с которыми они сражаются, или закаленных северян.
Благодаря тому, что здесь растет множество самых различных цветов и растений, жители Предела обладают богатым выбором красок и цветов. В результате этого, даже простолюдины здесь одеваются очень красочно и экстравагантно, особенно по сравнению с обитателями других частей Вестероса, не говоря уже об аристократах. Одними из самых популярных цветов являются зеленый и золотой, символизирующие Хайгарден, хотя на юго-западе очень распространенными являются различные оттенки красного и пурпурного, которые добываются из того винограда, который нельзя использовать для изготовления вина. С тех пор, как Эйегон Повелитель Драконов сжег лордов этой земли на Поле Огня, Предел стал местом почти сказочной красоты.

Великий Дом

Тирелл

Малые Дома

Эшфорд, Бисбери, Касвелл, Костейн, Крейн, Флорент, Фоссовей*, Хеветт, Хайтауер, Инчфилд, Муллендор, Окхарт, Пик, Редвин, Рован, Серри, Тарли, Витерс

***Примечание**: Существует две ветви Фоссовеев – красное и зеленое яблоко.

Региональные Преимущества

Все персонажи, происходящие из Предела, получают следующие преимущества:
Предпочтительный Навык: Верховая Езда
Положительный модификатор +2 к броскам Знаний: Аристократия и Знаний: Странствия. Обитатели Предела воспитываются в окружении аристократии и рыцарских традиций. Практически все мальчики Предела стремятся стать рыцарями, а девочки мечтают выйти замуж за одного из них.
Положительный модификатор +2 к спас-броскам Рефлексов, производимым в седле. Большая часть здешних жителей достаточно хорошо знакома с лошадьми, в результате чего обитатели Предела способны быстро справиться с ситуацией, даже если их скакуны испуганы.
Персонажи из Предела могут выбрать себе один из следующих Фитов в качестве Фита Предыстории: Умелое Тело, Кровь Андалов, Золотой Мешок, Острый Ум, Благочестие или Серебряный Язык.

Речные Земли

"Все мы в конце концов станем песнями - если посчастливится".
— Кейтлин Старк, Буря Мечей

Речные Земли являются сердцем Семи Королевств. Именно здесь находятся некоторые из наиболее важных и легендарных замков Вестероса. Дом Талли держит свои красно-синие флаги над замком Риверрана, тогда как их знаменосцы, Фреи, оберегают переправу через Зеленый Зубец, устье которого находится в болотах Перешейка. Новые союзы и давние розни держат Речные Земли в постоянном напряжении и вполне возможно, что победитель игры престолов определится именно на этих зеленых полях.

Земли

Речные Земли являются живым и многолюдным регионом, в котором существует множество речных городов и фермерских поселений, которые поставляют свои товары на рынок. Как уже упоминалось, здесь живет довольно много людей, и потому сложно не натолкнуться на селение или не пересечься с другими путешественниками в течении одного дня путешествия по реке или дороге. Некоторые фермеры и торговцы содержат магазины прямо на великих реках этого региона, плавая от города к городу и заключая сделки с теми, кто встречается им по пути. Даже актеры используют реки для своих целей, спускаясь по ним на своих ярко разукрашенных баржах, на которых они дают свои представления.
Центром этого региона является Трезубец, в который сливаются реки Синий Зубец, Красный Зубец и Зеленый Зубец. Именно на Рубиновом Броде Трезубца Роберт Баратеон убил Рейегара Таргариена. Земли, окружающие эту великую реку, являются зелеными и плодородными, и там расположено несколько городков и бесчисленные фермы. Большая часть здешних лордов так же основала свои замки и усадьбы на берегах Трезубца, включая и Риверран, резиденцию Дома Талли.
Риверран находится там, где Камнегонка впадает в Красный Зубец, который затем впадает в Трезубец. Его стены возвышаются прямо над тем местом, где сливаются две реки, и во время войны замок от атаки с запада защищает

глубокий ров, заполненный водой. Именно у Риверрана Робб Старк одержал свою великую победу над Ланнистерами и убедил своих знаменосцев провозгласить его Королем Севера.
Тем не менее, величайшим замком этого региона является Харренол, который способен посрамить даже Ривeрран и который обладает самыми высокими стенами во всех Семи Королевствах. Некогда он принадлежал леди Уэнт, но лорд Тайвин выгнал оттуда и её саму, и её знаменосцев. Тем не менее, говорят, будто замок проклят с тех самых пор, как Эйегон Таргариен бросил на него своих драконов, который превратили его в исполинский погребальный костер, уничтожив всех, кто находился внутри.
Божье Око, озеро, расположенное к югу от Харренола, является истоком реки Черноводной, которая течет в сторону Королевской Гавани и, в конце концов, впадает в Черноводный Залив. Кроме того, здесь находятся одни из самых прибыльных и богатых ферм, где в изобилии растет пшеница и другие зерновые культуры. Кроме того, через Речные Земли проходит Королевская Дорога, идущая с севера на восток мимо Божьего Ока после того, как она минует Трезубец.

Жители

Жители Речных Земель являются счастливыми и обеспеченными. В большинстве своем они ведут спокойную жизнь, хотя над зелеными полями и холмами здешних земель почти всегда витает призрак войны. Люди знают, что когда начнется война, они кажутся в самом центре боев, но они не отчаиваются. Вместо этого, они стараются найти как можно больше радости в своей простой, обыденной жизни. В Речных Землях часто происходят ярмарки и турниры, особенно тогда наступает время сбора урожая. Жители Речных Земель предпочитают одежду ярких цветов и обожают музыку, которая звучит во всех поселениях и городках, разбросанных вдоль великих рек. Их лорды – Талли, Фреи, Блэквуды, Бракены и Маллистеры – так же относятся к ним довольно неплохо.
Тем не менее, здешним жителям не чужды и давние дрязги, как, впрочем, и заклятая вражда. Соседствующие друг с другом Дома Блэквуд и Бракен издавна были заклятыми врагами и всегда готовы вцепиться друг другу в глотку. Их вражда уходит далеко назад, к Эре Героев, когда оба этих Дома правили в различное время Речными Землями, но затем разошлись на почве религиозных противоречий – Бракены предпочли новых богов, когда как Блэквуды остались верны старым. Их сеньоры всеми силами старались примирить два этих Дома, но подобные примирения очень редко затягивались надолго.
Тем не менее, после смерти короля Роберта эти земли оказались в пучине хаоса. Скачущая Гора, сэр Грегор Клиган, возглавил отряды наемников, атаковавших Речные Земли, грабя местных жителей и предавая их дома огню. Хотя причастность к этому Ланнистеров так и не была доказана, ответные действия привели к тому, что Ланнистеры получили возможность заявить о необходимости войны с теми Домами, которые отказались поддержать их. В результате этого, обитатели Речных Земель стали из зажиточных фермеров нищими и мародерами, отчаянно пытаясь выжить на выжженных и ограбленных землях.
Из всех великих Речных Лордов, только Фреи отказались выступить под знаменами Эдмура Талли из Риверрана, предпочитая сохранять нейтралитет

перед лицом угрозы со стороны Ланнистеров. Только со временем они выступили на стороне Дома Талли, согласившись поддержать претензии Старков. Многие из здешних простолюдинов оказались сразу между несколькими армиями, ни одна из которых не считала их верными себе. Здешние жители приняли веру в Семерых, хотя некоторые лорды все еще следуют учению древних богов. Однако горячая кровь Андалов течет в их жилах, и древняя вера практически полностью была изгнана из Речных Земель. Следует отметить, что религия играет довольно значительную роль в жизни этого региона, и даже самые маленькие селения обладают септами, посвященными Семерым (как, во многом, и на юге). Вырасти и стать одним из богословов в Речных Землях считается столь же почетным и желанным, как и получить в один из дней рыцарский титул.

Великий Дом

Талли

Малые Дома

Блэквуд*, Бракен, Дарри, Фрей, Хайг, Маллистер, Пэг, Пайпер, Ригер, Смолвуд, Венс, Уэнт

* **Примечание**: Кровь Первых Людей течет в венах Блэквудов и они все еще помнят старых богов. Представители этого Дома могут взяться себе фит Кровь Первых Людей, если Мастер согласился с этим.

Региональные Преимущества

Все персонажи, происходящие из Речных Земель, получают следующие преимущества:
Предпочтительный Навык: Плаванье
Положительный модификатор +2 к броскам одного из Ремесел и Профессии: Моряк. Жители этого региона проводят большую часть своей жизни, занимаясь торговлей, и даже те, кому не повезло родиться вдали от одной из великих рек Речных Земель, быстро познают пути воды.
Положительный модификатор +2 к спас-броскам Стойкости, направленным против урона, наносимого холодной водой и в случае с утоплением. Плаванье является второй натурой большей части жителей этого региона, и смерть от воды здесь может показаться более чем странной.
Персонажи из Речных Земель могут выбрать себе один из следующих Фитов в качестве Фита Предыстории: Кровь Андалов, Острый Ум, Благочестие или Серебряный Язык, Упорство или Торговец.

Штормовые Земли

Боги ничего не забывают, и штормы продолжали бушевать в Узком море, но Штормовой Предел стоял века и десятки веков, и не было ему равных.
— Битва Королей

В легендах говорится, что Штормовые Земли возникли в результате того, что здешние жители бросили вызов самим богам. Тысячелетия завоеваний, борьбы со стихиями и войны с жителями Дорна привели к тому, что здешние жители стали такими же жестокими и сильными, как и шторма, которые даровали этой земле её имя. Побережье Узкого Моря славится своими королями, а не своим богатством или достатком. Достаточно только вспомнить тех великих владык, которые называли Штормовые Земли своим домом: Штормовые Короли, которые жили здесь во времена Эры Героев, Таргариены, которые вторглись в пределы Вестероса с Драконьего Камня и Баратеоны, которым в данный момент принадлежит Железный Трон.

Земли

Штормовые Земли простираются от Залива Черноводной на севере и до Дорнийского Моря на юге. К ним так же относятся земли, окружающие Залив Губителя Кораблей и лежащая дальше к югу часть Дорнийских Пустошей, по которой и проходит граница с этим беспокойным королевством. Большую часть внутренних регионов Штормовых Земель занимают два великих леса, которые именуются Королевским и Дождевым, тогда как побережье состоит из дикой мешанины скал и утесов. Корабли, идущие в Королевскую гавань из Штормового Предела, огибают Крюк Масси, который защищает их штормовых ветров, которые приходят из Узкого Моря. После Острого Мыса (который контролируют Бар Эммоны с Драконьего Камня), которым завершается Крюк, корабли минуют Глотку (Gullet) и входят в Залив Черноводной.
В глубине лесов расположено всего лишь несколько селений и усадеб, тогда как замки и крепости в большинстве своем возвышаются на прибрежных утесах. На самых больших островах, подобных Тарту, так же находятся отдельные феоды. Ни одно из этих поселений не может называться настоящим городом, и во многом из-за этого Штормовые Земли постоянно находятся в тени Королевской Гавани. Земли, расположенные возле мыса Гнева и в Королевском и Дождевом Лесах являются довольно плодородными, но из-за незначительного населения и многовековых раздоров, Штормовые Земли до сих пор очень плохо заселены. Штормовым Землям сложно найти что-то на продажу – прибрежным феодам никогда не достичь того плодородия, которыми славятся Предел и Речные Земли, и не открыть рудных жил, подобных тем, которые встречаются в Западных Землях.
Хотя здесь нет каких-либо больших городов, Штормовые Земли стали приютом для некоторых из наиболее славных и легендарных замков Вестероса. Штормовой Предел, древний дом Штормовых Королей, возвышается на белых утесах Залива Губителя Кораблей, встречая лицом к лицу волны сурового моря. Следуя легенде, Штормовой Предел был седьмым замком, построенным Дурраном, первым Штормовым Королем. В легендах говорится, что Дурран построил семь замков во время его войны с богами моря и неба, и только этот, последний, смог выдержать их гнев. Так же говорят о том, что Дуррану помогали Дети Леса или сам Брандон-Строитель, который тогда был еще очень молод. Ходят слухи, что в крепкие, каменные стены этой твердыни были вплетены могучие заклинания, в результате чего она стала неприступной как для штормов, так и для осад. С тех пор, как Эйегон Таргариен даровал Орису Баратеону титул Аргилака, Штормового Короля, Штормовой Предел принадлежит Дому Баратеон.

В Штормовых Землях так же находятся и другие известные крепости, подобные замку Бронзовых Врат (Bronzegate); Залу Урожая (Harvest Hall), который является резиденцией Дома Селми; и Вечернему Залу (Evenfall Hall), расположенному на острове Тарт, который так же известен, как Сапфирный Остров. Кроме того, на границе Дорна, Предела и Штормовых Земель находятся руины Летнего Зала (Summerhall), который был почти не укрепленным замком, построенным Дэйероном II на границе Дорнийских Пустошей, чтобы служить королевской резиденцией Таргариенов. Во время Восстания Роберта, Роберт Баратеон выиграл все три битвы при Летнем Зале, разгромив сначала лорда Грандисона, затем лорда Кафферена и, наконец, лорда Фелла.

Жители

Жители Штормовых Земель в большинстве своем происходят от Андалов, хотя некоторые древние Дома связывают свое происхождение с Дурраном, Штормовым Королем, который жил в Эру Героев. Некогда Штормовые Короли правили всеми окрестными землями до самого Перешейка. Но затем их империя была уничтожена Железными Людьми. Последний Штормовой Король, Аргилак Заносчивый, погиб во время Завоевательских Войн от руки Ориса Баратеона. После этого Баратеоны завоевали благосклонность Таргариенов и стали править Штормовыми Землями.
Как и в случае с оставшимися Семи Королевствами, большая часть жителей Штормовых Земель обитает в небольших селениях, расположенных возле крепостей, перекрестков и усадеб тамошних лордов. Большинство простолюдинов трудится на земле или бороздит морские воды, служа аристократам младших Домов, которые, в свою очередь, хранят верность Дому Баратеон. В островных и прибрежных феодах особенно распространенным занятием является рыбная ловля, и многие младшие Дома обращаются к кораблестроению (и даже контрабанде), стараясь поправить свои дела. Хотя в Штормовых Землях производится не так уж много товаров, пригодных для экспорта, удачное расположение здешних земель, оказавшихся между рынками Королевской Гавани и богатыми Свободными Городами, привлекает сюда многих торговцев из далеких земель.
Возможно, на обитателях этой древней земли отразилась извечная вражда богов морей и штормов. Короли и Дома приходят и уходят, но ярость моря и бури всегда остаются такими же, какими они были много тысяч лет назад, и жители Штормовых Земель издавна научились полагаться на свою силу и свои клинки. Королевский и Дождевой Леса славятся бандитами и грабителями, которые скрываются там от Королевского Закона и Лорды Пустошей уже свыше тысячи лет сражаются с Дорнийцами на юге. Некоторые из величайших воителей Вестероса, включая сэра Барристана Селми (Лорда-Командира Коолевской Стражи), Лорда Пустошей, Берика Дондарриона и Короля Роберта Баратеона выросли именно здесь, в землях Штормовых Королей.

Великий Дом

Баратеон

Малые Дома (Хранящие верность Штормовому Пределу)

Баклер, Кафферен, Карон, Соннингтон, Дондаррион, Эррол, Эстермонт, Грандисон, Хасти, Хорп, Лонмаут, Морриген, Пенроз, Сиворт, Селми, Сванн, Тарт, Трант, Венсингтон, Вильд

Региональные Преимущества

Все персонажи, происходящие из Штормовых Земель, получают следующие преимущества:
Предпочтительный Навык: Знания: Военное Дело
Положительный модификатор +2 к броскам Чувства Мотивов. Жители Пустошей и Штормовых Земель на протяжении многих веков совершенствовались в искусстве войны и прекрасно научились понимать, когда их противники блефуют.
Положительный модификатор обстоятельств +1 ко всем броскам Бдительности или Слуха, которые производятся для определения засад. Столетия войны с Дорнийцами сделали лордов Пустошей и их воинов особенно восприимчивыми к возможной опасности
Положительный модификатор +1 ко всем спас-броскам Стойкости, с дополнительным положительным модификатором обстоятельств +1 в том случае, если персонаж выполняет какое-либо продолжительное действие (бег, плаванье и так далее).
Персонажи из Штормовых Земель могут выбрать себе один из следующих Фитов в качестве Фита Предыстории: Кровь Андалов, Кровь Гигантов, Благородный Дух, Праведник или Упорство.

Долина Аррен

Долина здесь сужалась, - конному ехать полдня, - и Северные горы казались настолько близкими, что Кейтлин просто хотелось потрогать их рукой. Над горами возвышался зубчатый пик, называвшийся Копьем Гиганта. Все прочие горы глядели на него снизу вверх, вершина его терялась среди ледяных туманов, С массивного западного отрога горы стекал призрачный поток Слез Алисы. Даже отсюда Кейтлин видела сверкающую полоску водопада - блестящую нитку на темном камне.
— Игра Престолов

Скрытый рай, расположенный среди горных вершин Лунных Гор, Долина Аррен является одним из самых старых Семи Королевств, а так же одним из самых отдаленных королевств. Благодаря тому, что добраться туда можно только по долгим и опасным горным дорогам или по морю, Долина избегала интриг и беспорядков Вестероса с тех пор, как Короли Гор и Долины отвоевали эти земли у Первых Людей. Изоляция Долины – и нападения горных кланов – привели к тому, что у здешних жителей развилось чувство прагматизма и осмотрительности.

Земли

К Долине Аррен относятся все земли, окруженные Лунными Горами, начиная двумя сторожевыми башнями-близнецами, известными, как Кровавые Ворота,

на западе до Чаячьего Города и пустынных Пальцев на востоке. Возле Кровавых Ворот ширина Долины равняется всего нескольким лигам, тогда как на востоке пустынное побережье представляет собой кажущийся бесконечным лабиринт утесов и небольших заливчиков.
Сердцем Долины является прекрасная земля с поражающими воображение зелеными полями, раскинувшимися под синим небом, и рвущимися ввысь снежными вершинами. Широкие долины, разбросанные среди безлюдных пиков Лунных Гор, были благословлены неторопливыми, полноводными реками и плодородной землей, не считая сотен маленьких озер. Воздух в Долине необычайно чист и свеж, и лед со снегом очень часто встречаются на горных перевалах, даже в летние месяцы. Не следует забывать и о том, что эти земли славятся не только своей красотой, но и плодородностью. Они прекрасно подходят для выращивания пшеницы, овса и ячменя, и поговаривают, что тыквы и другие овощи, выращиваемые в Долине, ничем не уступают тем, которые доставляют из прекрасного Хайгардена.
Копье Гиганта, самый высокий из пиков Лунных Гор, возвышается в небе над Долиной. Орлиное Гнездо, одна из самых неприступных твердынь Вестероса и исконный дом Арренов, находится на этой горе. Хотя Орлиное Гнездо гораздо меньше Винтерфелла и других великих замков, здешние хранилища всегда наполнены припасами, что позволит этой крепости выдержать при необходимости самую долгую осаду. Сложный и опасный подъем оберегается замком, именуемым Вратами Луны, вместе с тремя сторожевыми фортами, которые называются Камнем, Снегом и Небом. В некоторых местах дорога прижимается к склону горы настолько, что по ней с трудом может пройти один человека. Кроме того, форты расположены так, чтобы при необходимости из них можно было с легкостью расстрелять поднимающихся воинов или забросать их камнями.
Тем не менее, другие части Долины сложно назвать столь же прекрасными и приятными. Пальцы представляют собой мрачную и пустынную землю, где встречаются только камни да козы, и ничего больше. Большая часть торговли с Вестеросом осуществляется через многолюдный портовый город, именуемый Чаячьим Городом, так как даже беспокойные моря гораздо безопаснее, чем горные дороги, где часто встречаются дикари и сумеречные коты.

Жители

Жители Долины в большинстве своем происходят от Андалов и их жизнь практически ничем не отличается от жизни других обитателей Вестероса. Простолюдины, в основном фермеры или рыбаки, живут в небольших селениях, расположенных вокруг усадеб или маноров благородных обитателей Долины. Каждая высокородная семья приносят клятву Арренам. Аррены правили Долиной на протяжении всей её истории и служили Железному Трону Хранителями Востоку с тех самых пор, когда Таргариены завоевали Вестерос. Долина на протяжении многих веков отличалась миром и процветанием, и вместе с ними в этом месте процветали гостеприимство, щедрость и благородство. Жители Долины отличаются добротой и великодушием даже по отношению к чужакам, если не считать тех, кто живет на западе, возле Кровавых Врат, где постоянные нападения горных кланов научили людей осторожности и осмотрительности.

Долина была одним из первых мест, куда вторглись Андалы во время Эры Героев, высадившись у Пальцев и отбив Долину у Первых Людей. В легендах говорится, что Короли Горы и Долины были одними из наиболее чистокровных представителей аристократии Андалов. Представители Дом Аррен, которые являются наследниками Горных Королей древности, славятся своей честностью и любовью к традициям. Древняя форма приветствия до сих пор обращается к каждому, кто проходит через Кровавые Врата, и лорд Джон Аррен первым поднял стяг восстания против Железного Трона, поддержав двух своих воспитанников, Эддарда Старка и Роберта Баратеона. Жители Долины не терпят несправедливости, хотя следует отметить, что во многом благодаря их географической изоляции им удается избегать интриг, которыми переполнена оставшаяся часть Семи Королевств.
Тем не менее, долгому нейтралитету Долину скоро придется выдержать нелегкое испытание. Лорд Аррен, господин Долины и бывший воспитатель короля Роберта Баратеона, на протяжении многих лет служил его Деснице. Внезапная смерть Лорда Аррена стала воистину великой трагедией, как для Долины, так и для всего королевства. Жена Аррена, Лиза, бежала из Королевской Гавани в Долину, забрав с собой своего слабосильного сына, Роберта, объявив себя правительницей Долины Аррен и закрыв её границы. Чего боится леди Аррен? Возможно ли, чтобы слухи о том, что лорд Аррен умер не совсем естественной смертью, оказались правдивы…

Великий Дом

Аррен

Малые Дома

Бейлиш, Белмор, Боррелл, Корбрей, Эджен, Графтон, Хардинг, Хантер, Мур, Редфорт*, Ройс (из Рунного Камня), Ройс (из Врат Луны), Темплтон, Вэйнвуд

* **Примечание**: Кровь Первых Людей течет в венах Редфортов, хотя они предпочли старых богов Семерым. Представители этого Дома могут взяться себе фит Кровь Первых Людей, если Мастер согласился с этим.

Региональные Преимущества

Все персонажи, происходящие из Долины, обладают следующими преимуществами:
Предпочтительный Навык: Лазанье
Положительный модификатор +2 к броскам Балансирования и Дипломатии. Обитатели Долины Аррен являются прекрасными скалолазами, умеющими проходить по самым узким карнизам и подниматься по практически отвесным стенам. Они так же прекрасно разбираются в этикете и церемониале и глубоко уважают традиции.
Положительный модификатор ситуации +2 к спас-броскам Рефлексов в случае с бросками Лазанья, Балансирования и Выживания, которые производятся в условиях горного ландшафта. На высоких перевалах Долины быстрая реакция и знание ландшафта могут определять грань между жизнью и смертью.

Персонажи из Долины Аррен могут выбрать себе один из следующих Фитов в качестве Фита Предыстории: Умело Тело, Кровь Андалов, Кровь Гигантов, Денежный Мешок, Благородный Дух, Праведник или Серебряный Язык.

Западные Земли

Но более его интересовала пара, шествовавшая следом: братья королевы, Ланнистеры с Бобрового утеса. Лев и Бес, перепутать их было невозможно. Сир Джейме Ланнистер, близнец королевы Серсеи, высокий, золотой, с искрящимися зелеными глазами и улыбкой, резавшей, словно нож. Облаченный в алые шелка, черные высокие сапоги и черный атласный плащ. С груди его туники разевал пасть вышитый золотой нитью герб его дома. Джейме называли в лицо Львом Ланнистера, а за спиной шептали - Цареубийца..
— Игра Престолов

К западу от Трезубца и к северу от Предела находится регион, именуемый Западными Землями, скалистая земля шахтеров и рыбаков. Западные Земли славятся своим богатством, что объясняется множеством золотых жил, испещряющих окрестные холмы и горы. Кроме того, прибрежные рыбацкие селения и тучные пастбища вдоволь обеспечивают эти земли пищей. Ланнистеры с Бобрового Утеса являются неоспоримыми правителями этой прекрасной, холмистой страны. Благодаря их безжалостной политике и отчаянной верности их знаменосцев, подобных Дому Клиган, Дом Ланнистер заставил склонится перед своим владыкой, Тайвином Ланнистером, все Дома Западных Земель. Этот регион, несмотря на его богатство, сумел избежать самых страшных ужасов войны и ключ к власти над Семи Королевствами вполне может лежать именно здесь.

Земли

Западные Земли простираются от Ланниспорта на юге и до Залива Железного Человека на север, тогда как Золотая Дорога и Красный Зубец являются западной и восточной границей этого региона. Здешние земли являются гористыми и каменистыми, представляя собой очень резкий контраст с золотыми пшеничными полями и свиными фермами близлежащих Речных Земель. Здешние фермеры предпочитают собирать орехи и ягоды, а так же выращивать корнеплоды, подобные репе, которая является главным продуктом сельского хозяйства Западных Земель.
Рыбаки из Светлого Замка (Faircastle) и Ланниспорта обеспечивают пропитанием большую часть прибрежных земель, тогда как жители тех территорий, которые расположены дальше от моря, полагаются на уже упомянутые выше фрукты, стада овец и коров, а так же горных оленей и коз.
В Западных Землях есть всего несколько городов, которые находятся вдали от побережья и напрямую не связаны с золотыми и серебряными рудниками, расположенными в горах. Некоторые из этих рудников давно уже истощились, оставив после себя мертвые города, немногочисленные обитатели которых с трудом сводят концы с концами, тогда как большая часть населения перебралась в другие поселения в поисках работы и нормальной жизни. Одним из наиболее богатых рудников Бобрового Утеса являются шахты Золотого Зуба, и окрестные земли являются предметом долгой и упорной вражды между

Риверраном и Бобровым Утесом, так как они обладают немалой стратегической важностью. Однако в горных районах Западных Земель есть множество других золотых шахт и многие люди покидают свои поля и уходят из родных городов для того, чтобы принять участие в добыче драгоценного металла. Чаще всего, эти города очень сильно отличаются от того, к чему привыкли новоприбывшие. Сами рудники подвержены жесткому и необычайно строгому контролю, призванному помешать работающим там людям вынести оттуда даже крупинку золота. В свою очередь, выросшие вокруг них города часто являются примером ярчайшего беззакония, где правит сила, которой обладают переезжающие с места на место лендлорды и их личная стража. Некоторыми из этих городов управляют наемниками, которые служат аристократам, живущим в Ланниспорте и других городах. Условия жизни там отличаются значительной суровостью, и в любой момент может произойти вспышка насилия, даже при отсутствии на то серьезных причин.
Города, расположенные на западном побережье Вестероса, всегда отличались богатством. Здешние дворяне предпочитают спокойную и мирную жизнь, и Западным Землям удавалось избежать большей части конфликтов, которые бушевали в Семи Королевств. Благодаря рыболовным флотилиям и торговым кораблям, приходящим из-за моря, торговля в Ланниспорте никогда не стояла на месте, и городское население полностью отвечает тому разнообразию, которого можно было ожидать от огромного портового города, где можно найти практически все богатства мира. В этих землях меньше замков и усадьб, чем в более плодородных регионах, расположенных к востоку и северу. Здешние горы представляют собой идеальную защитную линию для местных лордов, а Бобровый Утес не зря считается неприступной твердыней, которая надежно защищает окрестные земли.

Жители

Во многом жители Западных Земель могут похвастаться тем, что они действительно хорошо защищены. Дом Ланнистер обладает большим количеством политической власти, чем любой другой Дом, и уже это дарует принадлежащим Ланнистерам землям определенную безопасность. К сожалению, больше здешним простолюдинам нечему радоваться. Богатства золотых шахт Западных Земель уж никак не идут на нужды бедняков, которые трудятся день и ночь для того, чтобы поймать как можно больше рыбы на продажу или добыть как можно больше драгоценного металла в горах. Это золото идет в сундуки Ланнистеров и их знаменосцев, тогда как для лишенных подобного богатства людей жизнь продолжает оставаться весьма трудной и, зачастую, короткой.
Ланниспорт и Бобровый Утес являются двумя самими большими городами этого региона; глаза всего мира прикованы к Ланнистерам, правящим на своем Утесе, тогда как местные жители стремятся попасть в величественный город Ланниспорт. Торговцы и представители среднего класса достаточно немногочисленны в этом регионе, если сравнивать его с другими частями Вестероса, так как большая часть местных богатств принадлежит здешним аристократам. Власть над деньгами является прерогативой лордов и тех, кто верен им, тогда как представители других слоев общества обречены на прозябание. Тем не менее, даже в этих условиях, люди, обладающие выдающимися способностями, могут найти себе могучих покровителей и

добиться огромной награды за свои старания. Конечно же, у большей часть рабочих и нищих Западных Земель нет ни времени, ни возможности принимать участия в интригах и играх аристократов, которые ведутся в здешних землях. Простолюдины Западных Земель в большинстве своем верны Дому Ланнистер и его знаменосцам. Если не считать городов шахтеров, этот регион отличается законностью и порядком. Бобровый Утес не терпит банд грабителей, которые пытаются ограбить шахты и склады, принадлежащие Ланнистерам и верным им Домам. При этом налоги остаются достаточно низкими, и люди практически всегда могут найти работу, которая позволит им заработать на кусок хлеба. Под властью Тайвина Ланнистера жизнь является суровой, но спокойной.

Великий Дом

Ланнистер

Малые Дома

Бракс, Брум, Клиган, Кракехолл, Леффорд, Лорх, Лидден, Марбранд, Пейн, Престер, Серрет, Свифт, Вестерлинг

Региональные Преимущества

Все персонажи, происходящие из Западных Земель, получают следующие преимущества:
Предпочтительный Навык: Профессия (любая)
Положительный модификатор +2 к броскам Оценки и Дипломатии. Одно только упоминание о том, что человек происходит из богатых Западных Земель, придает ему некоторый вес в обществе.
Положительный модификатор +4 к броскам Блефа или Чувства Мотивов, когда дело касается денег. Жители Западных Земель знакомы с торговыми сделками гораздо лучше, чем все остальные обитатели Семи Королевств.
Персонажи из Западных Земель могут выбрать себе один из следующих Фитов в качестве Фита Предыстории: Кровь Андалов, Кровь Гигантов, Денежный Мешок, Праведник или Серебряный Язык.

Дикие Земли

Однако горная дорога опасна. На перевалах водятся сумеречные коты, нередки обвалы, а кланы горцев, не соблюдая законов, спускались с высот, грабили и убивали, исчезая, как растаявший снег, когда Долина высылала рыцарей. Даже Джон Аррен - а Орлиное Гнездо еще не знало более великого господина - всегда путешествовал через горы с сильным отрядом.
— О Горных Кланах, Игра Престолов

Даже в самые цивилизованные времена, существовали части Вестероса, неподвластные Железному Трону. И в суровой земле, раскинувшейся к северу от Стены, и у скалистых подножий Лунных Гор обитают племена, состоящие из мужчин и женщин, которые предпочитают свободно жить в диких землях, не подчиняясь ни одному владыке, и спокойно занимаясь охотой и грабежом. В

Диких Землях, традиции, сила и выживание гораздо важнее происхождения или благородства. Горе тем, кто отправляется в эти земли неподготовленным.

Земли

К северу от Стены

К северу от Стены раскинулась земля густых лесов, скалистых гор и морозных пустошей. На северо-западе от неё находится горная гряда, известная, как Клыки Мороза. Эти суровые горы представляют собой пустынное царство камня и льда, которое отличается холодом даже по меркам Севера. Где-то в этих горах находится исток реки Молочной, которую питает глубокое, горное озеро. Это озеро является одним из тех бесчисленных озер, которые скрываются в верхних долинах Клыков Мороза. Сначала Молочная течет на восток, но постепенно изгибается к югу пока, в конце концов, не впадает в Залив Льда на западе. Река протекает через Зачарованный Лес, представляющий собой обширную лесистую местность, где растут сосны, дубы, ясени и чардрева. На самом деле, в пределах Зачарованного Леса до сих пор существуют великие рощи чардрев, вырезанные Детьми Лесами еще давным-давно. К востоку от леса и гор находится Дрожащее Море (Shivering Sea). Именно оттуда приходят контрабандисты Свободных Городов и другие обитатели Востока, привозящие с собой стальное и оружие и доспехи, которые обмениваются на меха, янтарь, обсидиан и кости мамонтов. На мысу Сторролда (Storrold’s Point) находится Твердый Дом (Hardhome), наиболее близкое к городу, по меркам дикарей, поселение. Далеко на севере, за пределами земель, заселенных и исследованных людьми, лежит Земля Вечной Зимы.

Лунные Горы

Лунные Горы до сих пор остаются дикими и неизведанными, и отличаются такой же негостеприимностью, как и северная часть Диких Земель. Между Королевской Дорогой и Долиной Аррен лежит суровая и опасная череда скалистых холмов, крутых перевалов, густых лесов и глубоких ущелий. На всем этом пути странникам угрожает опасность, причем как со стороны сумеречных котов и лавин, так и со стороны представителей различных горных кланов. Тем, кто стремится безопасно миновать эту местность, рекомендуется обзавестись вооруженным эскортом.

Жители

Свободный Народ

Одичалые - люд жестокий, говорила она, убийцы, работорговцы и воры. Они водились с гигантами и мертвяками, глухими ночами крали девчонок и пили кровь из обточенных рогов. А их женщины долгой ночью ложились с Иными, чтобы породить ужасных детей, в которых было мало человеческого.
— Об одичалых, Игра Престолов

Хотя “цивилизованные” жители Вестероса считают их одними только жестокими грабителями и работорговцами, одичалые являются яростными и агрессивными людьми, которые гордятся своей свободой. Они называют себя “Свободным Народом”. Хотя в их истории были люди, которые носили титул “Короля за Стеной”, их положение во многом отличалось от положения владык юга. Король за Стеной не получает каких-либо великих почестей; Свободный Народ обычно обращается к нему по имени. Во многих случаях, он обладает не такой уж и значительной властью, если не считать своих непосредственных приверженцев; именно потому, ему приходиться бороться за то, чтобы Свободный Народ шел за ним.
Женщины одичалых являются такими же независимыми, как и мужчины этого народа. Среди Свободного Народ нет такого понятия, как “брак”. Считается, что мужчина должен похитить женщину, которая ему нравится, причем особенно желательно, чтобы она происходила из другого племени. В свою очередь, женщина должна принести ему ребенка. Говорят, что одичалый может владеть или женщиной, или клинком, но не тем и не другим одновременно. Женщины-воительницы одичалых известны, как *жены копья*.
Одичалые не добывают металлы и не производят металлические изделия. Большая часть изделий из металла, которыми они владеют, была похищена у разведчиков со Стены или куплена у контрабандистов. Вместо этого, Свободный Народ изготовляет оружие и доспехи из дерева, кости и кожи. Несмотря на то, что одичалые являются заклятыми врагами Ночного Дозора, они на удивление активно общаются с ними к северу от Стены. Разведчики иногда обращаются к одичалым за помощью, и сами одичалые, особенно сироты, воспитанные Ночным Дозором, довольно часто одевают черное.

Племена Одичалых

Роговые Копыта, Ночные Бегуны, Тенны, Моржовые Люди Морозного Берега, Кланы Каннибалов Замерзших Рек

Горные Кланы

Живущие гораздо дальше к югу, дикари из кланов Лунных Гор практически ничем не отличаются от одичалых. Они верят, что их происхождение связано с Первыми Людьми, которые отказались подчиниться власти Андалов. Они считают, что каждый человек, даже если это женщина, должен играть свою роль в управлении племенем или кланом.
Традиции кланов могут показаться в равной степени отвратительными и пугающими тем людям, которые привыкли к более цивилизованной и благородной жизни. Черноухие, к примеру, отрезают у своих врагов уши, а затем открыто носят их. Они специально не убивают врагов, оставляя их в живых для того, чтобы у них была возможность вернуть себе отрезанные уши. В свою очередь, Обгоревшие умерщвляют свою плоть огнем для того, чтобы доказать свое мужество. Большая часть отжигает себе соски или пальцы, но самые яростные воители способны пожертвовать глазом или ухом.

Кланы Лунных Гор

Молочные Змеи, Лунные Братья, Каменные Вороны, Черноухие, Обгоревшие, Раскрашенные Псы, Сыны Тумана

Региональные Преимущества

Все персонажи, происходящие из Диких Земель, обладают следующими преимуществами:
Предпочтительный Навык: Выживание
Положительный модификатор +2 к броскам Выживания и Лазанья. И Лунные Горы, и земли, лежащие за Стеной, являются пустынными, холодными и скалистыми местами. Дикари должны научиться выживать с самого детства или же у них просто не будет будущего.
Положительный модификатор +2 к спас-броскам Стойкости против холода. Знакомство с суровыми погодными условиями развивает терпимость, и дикари сопротивляются холоду гораздо лучше, чем мягкотелые жители Юга.
Персонажи из Диких Земель могут выбрать себе один из следующих Фитов в качестве Фита Предыстории: Сны или Кровь Гигантов.

Ограничения

Хотя персонажи-дикари не обладают какими-либо прирожденными ограничениями, Мастер может решить, что определенные навыки Знаний, связанные с Историей, Аристократией и схожими областями, являются для них достаточно специфичными. В этом случае, начинающие персонажи не могут специализироваться на этих Навыках, во всяком случае, по отношению к цивилизованному Вестеросу.
Смотрите раздел Культурная Адаптация Персонажей на странице 98.

Краткое Изложение 4-jй главы

• Вы должны выбрать предысторию своего Персонажа.
• Каждая Предыстория предоставляет определенное региональное преимущество – обычно, это положительный модификатор к спас-броскам или каким-либо другим Способностям.
• Каждая Предыстория обладает своим Предпочтительным Навыком, который всегда рассматривается, как Классовый. Если персонаж уже получает его в качестве Классового на 1-ом уровне, то вместо этого он получает к этому положительный модификатор +2.
• Обратите внимание, обладает ли та или иная Предыстория какими-либо ограничениями
• Каждая Предыстория так же выступает в качестве преквизита к некоторым Фитам.

Класс Персонажа

Этап Шестой: Выбор Класса

Персонажи в Игре Престолов д20 могут быть Дворянами или Жуликами, Воинами или Мейстерами, Богословами и Охотниками, Ремесленниками и Налётчиками. Класс персонажа – это архетип который помогает описать то, что персонаж знает, какие у него представления о жизни. У персонажей одного и того же класса часто одинаковые сильные и слабые стороны, но они могут наделяться собственными, уникальными чертами собственных уникальных черт.

Каждый Класс связан с его собственной прогрессией Навыков, Особых Способностей и премий, которые отражают способности персонажей этого класса. Эти Классы и их качества описаны ниже. Персонажи, также, могут быть обладателями более чем одного Класса, и могут комбинировать способности разных Классов, что позволяет получить более уникальный и персонализированный результат.

Пример: Бран Старк - Дворянин 1-го Уровня, что объясняется тем, что он был рождён в Великом Доме, но он практически не имеет жизненного опыта. Его сестра, Санса, намного более опытна. В свои 11 лет она уверенно движется к тому, чтобы стать настоящей леди и является Дворянином 2-го Уровня. Их сестра, Арья, хоть и моложе Сансы, но жизнь её потрепала не меньше. Она начинает как дворянин 1-го Уровня, но поскольку она училась у Сирио Форэля, а потом пережила опасности Королевской Гавани, она получила Уровень класса Жулик, и теперь она Дворянин 1-ого уровня/ Жулик 1-го Уровня.

Основные Классы

Ремесленник: Мастера, артисты, дипломаты, герольды, и стюарды – всё это Ремесленники. Все они используют свои специализированные навыки, чтобы добиться чего-то в жизни.

Богослов: Священники и последователи Веры, Богословы - верные служители Семи.

Охотник: Люди природы, Охотники учатся доставать добычу, благодаря своим хитрости и знаниям.

Жулик: Одни используют скрытность и хитрость, другие полагаются на грубую силу и запугивание, но все Жулики стремятся, взять то, что они желают, независимо от того, хлеб ли это для ужина или золото для их карманов.

Мейстер: Эти "рыцари разума" являются владельцами всех знаний, какие только есть в мире.

Воин: Воины могут быть лояльными знаменосцами или продажными клинками из других стран, но в сути своей, все они солдаты и бойцы, которые выживают и процветают благодаря их силе и мастерству.

Дворянин: Знать, высокорожденные дети, члены великих и малых благородных домов. Они имеют богатство, образование, и влияние - любое мыслимое преимущество перед простонародьем, теми кто ниже них. Но с другой стороны, у них есть их собственные огромные обязанности и влиятельные враги.

Налетчик: Варвары и дикари с окраин обжитых земель, Налетчики непослушны и верны только сами себе. Они называют себя лордами, соплеменниками, или просто "свободными".

Мультиклассовые Персонажи

Примечание Разработчиков: Учёные

В Вестеросе есть персонажи склонные к наукам, однако чётко оформленного класса Учёный - нет. Решение не вводить этот класс было вызвано тем, что при создании 20-ти уровней такого Класса неизбежно возникло бы множество пересечений с Ремесленниками, Богословами, Дворянами и больше всего, Мейстерами. Чтобы представить персонажа "Учёным", игроки могут взять 1-2 Уровня Ремесленника или Богослова (если он имеет склонность к Вере), или даже Мейстера(см. стр. 113), если позволит Мастер. Многие люди обучались в Цитадели, но клятву Мейстера при этом не принесли. Женщинам Вестероса, в большинстве случаев, в этом последнем варианте отказано, хотя, несомненно, встречаются немногочисленные исключения (см. Пол и Профессия Вестероса, стр.99). Если игрок не хочет брать мультикласс, он может взять своему персонажу Фит Мастерство Навыка

По мере того, как персонаж приобретает опыт, и в какой-то момент получает новые Уровни (или если персонаж начинает не с 1-го Уровня), у него появляется выбор: получать Уровни в одном или нескольких новых классах или же совершенствоваться в единственном Классе. Второй и третий Класс даёт персонажу различные преимущества, но прогрессия в новых классах происходит за счёт отказа от продвижения в других, уже имеющихся Классах. В отличие от других фэнтэзи д20 игр, персонажи в Игре Престолов д20 не получают штрафы Очков Опыта (экспы, XP) за взятие мультиклассов.

Наиболее распространенные Мультиклассы

В Игре Престолов д20 брать Мультикласс для персонажей является совершенно обыденным делом. Каждый персонаж знатного происхождения должен иметь хотя бы один Уровень в Классе Дворянин. Склонные к воинскому ремеслу сыновья могут взять несколько уровней Воина перед взятием Престиж Класса типа Рыцарь или Командующий. Благородные леди скорее будут склонны быть Ремесленником, или Богословом, или даже Жуликом. Наличие двух, трёх или даже четырёх классов весьма обычно для Вестероса.
Пример: Джон Сноу воспитан со своими единокровными братьями и сестрами под крышей дома Старков, и потому ему вполне уместно иметь 1 Уровень Дворянина. Мастер над оружием Винтерфелла обучал Джона драться на мечах, и благодаря этому он взял 1 Уровень Воина. Когда Джон достиг Стены, он продолжил там обучение и улучшил своё боевое мастерство, получив 2-ой Уровень Воина. Наконец, когда он был выбран офицерами и принес клятву, он присоединился к группе Стюардов. В итоге, к концу книги *Игра Престолов*, его можно описать как персонажа 4-ого Уровня: Воин 2/Дворянин 1/Стюард Ночного Дозора 1.

Человеческие Особенности

Люди - безусловно наиболее распространенные разумные обитатели мира Семи Королевство. История их существования длинна и имеет множество легенд. Они многого достигли на протяжении эпох, однако многие из величайших их тайн, как, впрочем, и магия, оказались утрачены для этого поколения. Другие существа, такие как гиганты и Дети Леса, действительно существуют - по крайней мере в мифах - но предполагается что все игровые персонажи будут людьми. (См. Примечание Создателей: Быть Человеком.)

Размер и Скорость

Люди - существа среднего размера (если не имеют Недостатка Карлик, см.стр.200). Базовая Скорость человека - 30 футов в раунд. Базовая Скорость карлика - 20 фунтов в раунд, как и скорость маленьких детей (всех не достигших 11-ти лет).

Премия Очков Навыка

Человеческие персонажи получают премию, +4 Очка Навыка на 1-ом Уровне, и +1 дополнительное Очко Навыка на каждом последующем, независимо от Класса. Так например, Ремесленник 1-го уровня получил бы (7+ Модификатор Интеллекта x4), +4 дополнительных Очка Навыка, и в дальнейшем, (7+ модификатор интеллекта +1 премиальный) на каждом последующем Уровне.

Дополнительный Фит

Человеческие персонажи получают один дополнительный Фит на 1-ом Уровне. Этот Фит обычно выбирают из списка Фитов Членов Дома соответственно истории персонажа, однако, игрок может выбрать любой Фит, если персонаж удовлетворяет его требованиям. Некоторые Фиты из списка могут быть взяты только на первом уровне.

Премии Уровня

Примечание Разработчиков: Быть Человеком

Все игровые персонажи, описанные в этой книге должны быть человеческой расы, как и главные герои романов "Песни Льда и Огня". Следовательно, все персонажи получают расовые премии присущие человеческой расе, а именно:
Дополнительный Фит на 1-ом Уровне (обычно выбирается из списка Фитов Членов Дома) и четыре Очка Навыков на 1-ом Уровне, плюс 1 Пункт Навыка на каждом последующем. Эти расовые особенности включены в книгу по двум причинам. Первая заключается в том, чтобы сохранить стандартные преимущества человеческой расы, и поддержать аналогию с другими д20 играми, что позволит игрокам чувствовать себя в более знакомой обстановке во время игры. Вторая причина состоит в том, что персонажи других рас, которые могли бы быть использованы в игре, не должны получать премии аналогичные человеческим. Если Мастер решает пустить в игру нечеловеческих персонажей, то они получают только один Фит на 1-ом Уровне, и столько Пунктов Навыка, сколько указанно в описаниях Класса. У нелюдей должны быть свои, отличные от человеческих премий, преимущества.

Персонажи всех Классов получают различные премии на каждом Уровне, точные разновидности которых зависят от специфики Класса. Премии, предоставляемые каждому Классу, представлены в таблице, в соответствующем разделе.

Базовая Премия Спас Бросков

Два числа в столбце Базовая Премия Спас Броска таблицы 6-2, это премии Спас Бросков Выносливости, Реакции и Силы Воли. Чтобы определить какая из двух цифр относится к каждому из трёх Спас Бросков, более высокая или меньшая, надо посмотреть соответствующую таблицу прогрессии Класса для конкретного персонажа. Эти премии складываются в случае Мультикласса.

Базовая Премия Атаки

Атакуя противника в бою (см. Бой, стр.234), персонаж добавляет свою Базовую Премию Атаки к броску атаки. Премии зависят от класса персонажа и перечислены в таблице 6-2, а также в описании каждого Класса. Первое число показывает премию к первой атаке персонажа. Числа после черты обозначают последующие атаки, но с уменьшенной премией. Например: +15/+10/+5, персонаж имеет три атаки каждый раунд, на первую атаку премия +15, на вторую +10 и третья +5. Первая Базовая Премия Атаки складывается в случае Мультиклассового персонажа, и по ней определяется, сколько дополнительных атак персонаж может совершить и с какой премией. Персонаж получает дополнительные нападения, как только его самая высокая Базовая Премия Атаки становится равной +6, +11 и +16 (последнее дополнительное нападение в этот момент будет иметь Базовую Премию атаки +1).
Например, Воин 8-го уровня/ Налётчик 6-го уровня имеет премии нападения от Классов +8/+3 от Воина, и +6/+1 от Налётчика. Сложив первые премии, получим 14 (8+6=14). От сюда, объединенная Базовая Премия Атаки персонажа будет +14/+9/+4.

Премия Защиты

Премия Защиты добавляется к основному Классу Брони персонажа (вместе с Модификатором Ловкости) во время проверки защиты. Премии зависят от класса персонажа и перечислены в таблице 6-2, а также в описании каждого Класса. Число указывает премию первой защиты персонажа. Каждая последующая защита получает штраф -2 относительно предыдущей. Эти премии складываются в случае Мультикласса.

Максимальный Ранг Навыка

Максимальное занчение Ранга Навыка, которое персонаж может иметь в Классовом Навыке, равно его Уровню Персонажа + 3. Для Внеклассовых Навыков, максимумом является половина максимума Классового Навыка. Классовые Навыки перечислены в описании каждого Класса. Мультиклассовые персонажи рассматривают все Навыки, полученные от любого из Классов как Навыки Класса. Уровень Класса определяет максимальный Ранг Навыка.

Фиты

Персонажи получают один Фит на 1-ом Уровне (см. соответствующие таблицы Классов) и дополнительные Фиты на 3-ем, 6-ом, 9-ом, 12-ом, 15-ом и 18-ом Уровне персонажа (не Класса), как перечислено в таблице 6-1. Эти Фиты даются отдельно и не зависимо от дополнительного Фита, который персонажи человеческой расы получают на 1-ом уровне (см. Быть Человеком, стр. 96.), и к любым дополнительным Фитам, полученным как Спец Способность Класса.

Повышение Способностей

На 4-ом, 8-ом, 12-ом, 16-ом и 20-ом Уровне персонажа (не Класса), персонаж должен увеличить любую одну из его Способностей (на выбор игрока) на одно очко.

Повышение Уровня

Приобретая Очки Опыта (XP) персонажи получают более высокие Уровни. Персонаж 1-го Уровня начинает игру с 0 XP, но когда он получит достаточно Опыта, он поднимет Уровень своего Класса (или возьмёт Уровень в другом Классе, Мультикласс). См. Таблицу 6-1: Преимущества, определяемые уровнем.

Замена Преимуществ

Если персонаж получает какое-то преимущество после повышения Уровня, но он уже обладает им (это преимущество было приобретено ранее), Мастер может позволить персонажу выбрать другую способность с равноценным преимуществом. Например, Мейстер получает на 1-ом Уровне Фит Грамотность. Но если у него до этого уже было несколько Уровней Дворянина, то он уже получил Фит Грамотность на 1-ом Уровне Класса Дворянин. В этом случае Мастер может позволить игроку при взятии 1-го Уровня Класса Мейстер выбрать какой-нибудь другой Фит вместо Грамотности.

XP и Начинающие с Более Высокого Уровня

Если кампания начинается не с 1-го, а более высокого уровня, для более энергичной игры (5-ый – 8-ой Уровень), персонажи должны начинать с минимальным количеством Очков Опыта, которое необходимо для взятия обусловленного Уровня.

XP и ECL (ECL - аналог LA из D&D)

Когда персонаж имеет ECL Модификатор, игрок должен сложить полный Уровень Персонажа (все уровни в каждом Классе) с этим Модификатором. Таким образом определяется Эффективный Уровень Персонажа, и используется для определения XP и продвижения Уровня.
Пример: Кампания Дэва для участия в которой, персонажи должны иметь 6 полных Уровней персонажа. Персонаж Линды, Морган Сноу – Воин 6-го уровня без ECL Модификатора. Когда игра начинается, она имеет 15 000 XP. Когда она достигнет отметки в 21 000 XP она получит Уровень, и тогда будет иметь 7 Полных Уровней Персонажа.
Персонаж Элио, Рэн Тирелл, является Дворянином 3-го Уровня с +3 ECL Модификатором. Когда игра начинается, он имеет 15 000 XP, и не получит нового Уровня, пока не достигнет отметки в 21 000 XP. В этот момент он сможет взять новый уровень, Дворянина или Уровень Воина. У него будет всего 4 Уровня Класса, но с его +3 ECL Модификатором, он имеет 7 Уровней Персонажа.
Персонаж Мэтта, Сэр Себастьян, является Воином 4-го Уровня/Рыцарем 2-го, без ECL Модификатора. В начале сессии он также имеет 15 000 XP. Когда его XP доберётся до отметки в 21 000, он получит Уровень, и может взять Уровень Воина или Рыцаря, в зависимости от того, какой из Классов более оправдан сюжетом (или какой из них имеет больше смысла, основанного на том, какие преимущества он получит при переходе на новый Уровень одного из этих классов). Вероятно, что он будет далее прогрессировать как Рыцарь, и станет Воин 4/ Рыцарь 3. Даже если Сир Себастьян продолжит служить своему лорду, его Ранг Социального Статуса поднимется до 2-х (Постоянный служащий великого Дома), его ECL Модификатор никогда не изменится. Если вдруг он станет служить королю, жениться на леди из благородного дома, или войдёт в братство Королевских Гвардейцев, его Социальный статус будет расти, но его ECL Модификатор останется неизменным. ECL Модификатор персонажа должен быть определён когда он

только что создан, и не может изменятся независимо от того подвергается ли Социальный Статус изменениям в ту или иную сторону.

Описание Классов

В Игре Престолов д20 представлено 8 новых основных Классов. Их описания предоставляют небольшой обзор разновидностей архетипов, профессий, или образов жизни, но внутри Класса любой отдельно взятый персонаж может обладать своими сственными убеждениями и верованиями.
Многие персонажи в Вестеросе развиваются в определенном и достаточно специализированном направлении, что становится возможным за счет Престиж Классов (см. стр. 128), в то время как другие предпочитают развиваться только в их основном Классе для обеспечения максимальных возможностей это Класса.

Игротехническая Информация

Описание каждого Класса включает несколько особых игровых правил, приведенных ниже.

Примечание Разработчиков: Культурные Особенности Персонажей

Чтобы поддерживать атмосферу Игры Престолов д20, персонажам нужно продумать как будут развиваться и меняться их персонажи с течением времени. Например, Дотракийцы с молоком матери впитывают тот факт, что броня – это инструмент труса, кроме того они не любят морскую воду и обычно не умеют плавать. Если игрок хочет чтобы его персонаж не противоречил духу мира игры, то он никогда не будет брать Рангов в Навыке Плавание, если не существует некоей очень важной причины по которой он должен сделать так в течении кампании. Точно также персонаж не должен изучать Фит Владение Бронёй. Если персонаж берёт Класс на 1-ом Уровне, которой даёт данное преимущество (например Класс Воин), или берёт Мультикласс к такому Классу позднее, игрок может взять Недостаток Вне Постижимого (стр.198.). Это позволит персонажу поддерживать его национальный дух, а за то, что он теряет Классовую Спец Способность, он получает премиальные Очки - ВР.
Есть три народности которые требуют особенного внимания в соблюдении культурных особенностей:
·Дотракийцы - не должны уметь плавать, и не должны использовать броню и щиты. Должны пользоваться традиционным оружием (аракх, лук, кнут).
·Железные Люди - персонажи с Железных Островов обычно не умеют обращаться с лошадями и часто не могут ездить верхом. Однако, покинув свои корабли и сойдя на материк, они могут развить эти навыки.
·Одичалые - персонажи из Диких земель вряд ли будут владеть Навыками Знание: История, Знание: Дворянство и Знание: Управление.

Способности

Здесь указаны значения Способностей, которые являются наиболее важными для того или иного Класса. В этом разделе рекомендуется, на какую из Способностей персонажа следует потратить как можно более высокое количество Очков Способности. Однако, более продвинутые игроки могут захотеть играть персонажами с более сложными и нетипичными концепциями.

Пункты Жизни (Хит Поинты, ХП)

В этом разделе описания, указано сколько Хит Поинтов получает персонаж на 1-ом Уровне (плюс его Модификатор Телосложения), и сколько они получают на каждом последующем Уровне. Большинство персонажей получают от 1 до 3 ХП за уровень (плюс его Модификатор Телосложения).
Персонажи берущие МультиКласс не получают полные ХП при взятии первого Уровня в новом Классе. Они получают количества ХП которое у нового Класса даётся каждый Уровень (плюс его Модификатор Телосложения).

Навыки Класса

Здесь перечислено число Очков Навыка, которое персонаж имеет на 1-ом Уровне, и сколько Очков Навыка он будет получать на всех последующих Уровнях (также, все персонажи получают премию, см. Быть Человеком, стр. 96.). Здесь также перечислены те Навыки, которые являются Навыками Класса.

Репутация

Любой персонаж может иметь личную репутацию, которую выбирает игрок, когда его персонаж получает первое Очко Репутации.

Влияние

В этом разделе указанно, сколько Очков Влияния получает персонаж каждый уровень, включая 1-ый.

Спец Способности

Любой Класс при росте Уровней получает Спец Способности характерные для этого Класса.

Происхождение и Класс

Персонажи рожденные в дворянских семьях (см.) должны взять Класс Дворянин, как первый, основной Класс своего персонажа, но после 1-го Уровня могут переключиться на любой другой Класс. Конечно, персонажи, рождённые от благородных родителей, но не знающие об этом по каким либо причинам, не должны брать Класс Дворянин. Точно также, персонажи низкого происхождения не должны брать Класс Дворянин, если они не возвысились до этого, в течении их приключений.

Пол и Профессия в Вестеросе

«Девочки получают герб, но не мечи. Бастарды получают мечи, но не герб. Не я

придумывал правила, маленькая сестра.»
Джон Сноу – Арье Старк, *Игра Престолов*.

Вестеросские Женщины не имеют той же свободы, свойственной мужчинам, в области обучения и приключений. Благородные дамы изучают рукоделие и управление домашним хозяйством, в то время как их братья учатся править и воевать. Большинство жителей Вестероса отговаривают женщин браться за оружие, но женщины, которым плевать на эти негласные соглашения, которые не боятся риска, иногда изучают боевые искусства. Некоторые дома, например Мартеллы, Мормонты и Грэйджои более терпимо относятся к подобному выбору женщин.
Простые женщины могут быть вынуждены учиться, как охотится или держать копьё, чтобы защититься, но такое поведение нельзя назвать чем-то обыденным в городах и цивилизованных землях. Женщины могут стать Ремесленниками, но и этот выбор нельзя назвать обыденным, если женщина работает вне дома, идёт в подмастерья, занимается ремесленничеством или торговлей. Одичалые поступают так, как им нравится.
Мейстеры Цитадели никогда не позволяют женщинам обучаться их службе.
Женские персонажи могут без нареканий взять следующие классы: Ремесленник, Богослов или Дворянин. Если они готовы терпеть недоверие, насмешки, и не боятся быть нежеланными, они могут также взять Классы Охотника, Жулика, Воина или Налётчика, хотя они могут иметь сложности с поиском преподавателя. Женские персонажи также могут взять следующие Престиж Классы: Командующий, Шпион, Водяной Плясун.
Женские персонажи не могут брать Класс Мейстера, а также Престиж Классы Кровный Всадник, Брат Королевской Гвардии, Рыцарь, Разведчик Ночного Дозора и Стюард Ночного Дозора. Однако, иногда случаются исключения, подобные Мирри Мааз Дуур, которая, обучалась у Мейстера Цитадели, и Бриена Тарт, которая была посвящена в рыцари. То есть, в принципе Мастер может немного обойти это ограничение, если это имеет смысл. Как правило, таким персонажам можно давать не более чем 1-2 Уровня в "запрещенном классе", и Мастер может потребовать, чтобы они использовали Фит Привилегированный. Мастер может уменьшить эти ограничения, если группа так предпочитает, чтобы сделать игру более приятной для всех игроков.

Таблица 6-1: Положительные Модификаторы, зависящие от уровня

Уровень	Опыт (XP)	Максимальный Ранг Классового Навыка	Максимальный Ранг Внеклассового Навыка	Фит	Повышение Очков Способностей
1	0	4	2	+1 Фит	-
2	1 000	5	2	-	-
3	3 000	6	3	+1 Фит	-
4	6 000	7	3	-	+1
5	10 000	8	4	-	-
6	15 000	9	4	+1 Фит	-
7	21 000	10	5	-	-
8	28 000	11	5	-	+1
9	36 000	12	6	+1 Фит	-
10	45 000	13	6	-	-
11	55 000	14	7	-	-
12	66 000	15	7	+1 Фит	+1

13	78 000	16	8	-	-
14	91 000	17	8	-	-
15	105 000	18	9	+1 Фит	-
16	120 000	19	9	-	+1
17	136 000	20	10	-	-
18	153 000	21	10	+1 Фит	-
19	171 000	22	11	-	-
20	190 000	23	11	-	+1

Таблица 6-2: Базовые Спас Броски, Премии Атаки и Защиты

Уро-вень	Базовая Премия Спас Бросков	*Охотники Воины Налётчики* Базовая Премия Атаки	*Ремесленник, Жулик Дворянин* Базовая Премия Атаки	*Богослов Мейстер* Базовая Премия Атаки	*Жулик* Премия Защиты	*Воин Дворянин Налётчик* Премия Защиты	*Ремесленник Охотник Богослов Мейстер* Премия Защиты
1	+0/+2	+1	+0	+0	+1	+0	+0
2	+0/+3	+2	+1	+1	+2	+1	+1
3	+1/+3	+3	+2	+1	+3	+2	+1
4	+1/+4	+4	+3	+2	+4	+3	+2
5	+1/+4	+5	+3	+2	+5	+3	+2
6	+2/+5	+6/+1	+4	+3	+6	+4	+3
7	+2/+5	+7/+2	+5	+3	+7	+5	+3
8	+2/+6	+8/+3	+6/+1	+4	+8	+6	+4
9	+3/+6	+9/+4	+6/+1	+4	+9	+6	+4
10	+3/+7	+10/+5	+7/+2	+5	+10	+7	+5
11	+3/+7	+11/+6/+1	+8/+3	+5	+11	+8	+5
12	+4/+8	+12/+7/+2	+9/+4	+6/+1	+12	+9	+6
13	+4/+8	+13/+8/+3	+9/+4	+6/+1	+13	+9	+6
14	+4/+9	+14/+9/+4	+10/5	+7/+2	+14	+10	+7
15	+5/+9	+15/+10/+5	+11/+6/+1	+7/+2/	+15	+11	+7
16	+5/+10	+16/+11/+6/+1	+12/+7/+2	+8/+3	+16	+12	+8
17	+5/+10	+17/+12/+7/+2	+12/+7/+2	+8/+3	+17	+12	+8
18	+6/+11	+18/+13/+8/+3	+13/+8/+3	+9/+4	+18	+13	+9
19	+6/+11	+19/+14/+9/+4	+14/+9/+4	+9/+4	+19	+14	+9
20	+6/+12	+20/+15/+10/+5	+15/+10/+5	+10/+5	+20	+15	+10

Ремесленник

Мастеровые любого ремесла обитают в Семи Королевствах и за их пределами повсеместно. Эти профессиональные специалисты создают все, характерные для их специализации, прекрасные вещи-керамика, живопись, игрушки и прочие диковинные штуковины. Артистические исполнители также являются ремесленниками, певцы ли, жонглёры или сказочники с лицедеями. Некоторые ремесленники владеют магазинами в городах, посёлках, деревнях, особенно много их там, где они чувствуют себя защищенными во владениях влиятельных Лордов. Другим платят дворяне, чтобы те развлекали их. Третьи, путешествуют по миру, давая представления и не гнушаясь стянуть кошелёк-другой у зазевавшихся прохожих, или выставляют на лотках плоды своего труда. Кузнецы, плотники и другие утилитарные рабочие, однозначно являются ремесленниками. Но, даже учитывая то, что работа их более важна и востребована, чем то, что делают художники или лицедеи, они, обычно, гораздо меньше контактируют с благородными лордами, чем их более фривольные коллеги. Однако, во время военных действий, кузнецы являются самыми востребованными мастерами, их призывают для массового производства оружия или просто подков, чтобы снабдить ими армии своего лорда и его знаменосцев. Оружейники, считаются выше обычных кузнецов по негласному социальному статусу, и они высоко ценятся благородными господами. Наконец, послов, стюардов и торговцев, также можно счесть ремесленниками. Их происхождение может быть самым разнообразным, однако, безотносительно их положения, ремесленники часто выступают связующим звеном между благородной кровью и низшими сословиями.

Приключения

Мастеровые редко бродят в поисках приключений, однако приключения иногда сами находят их. Сами они с большим удовольствием сидели бы в мастерской у наковален или у токарных станков, зарабатывая торговлей своими поделками. Певцы, сказители и лицедеи, наоборот, довольно часто бродят по Семи Королевствам, в поисках приключений. Они могут искать сюжеты для своих творений в народных сказаниях, или же подвергаясь опасности получать вдохновение для творчества.
При этом исполнители и мастеровые редко суют свой нос в дела благородных, даже когда их помощь явно не лишняя. Они предпочитают дождаться, пока благородные сами не призовут их, по мере надобности, а до той поры не мельтешить перед благородными глазами. Вышесказанное, менее верно в случае торговцев и дипломатов, которые по своей деятельности вынуждены постоянно вращаться в кругах знати. Не редко случается так, что они бывают вовлечены в махинации гораздо более масштабные, чем они сами когда-либо ожидали.

Характеристики

Ремесленники живут за счёт всего того, чему они научились в течении жизни, будь это обработка стали, управление домашним хозяйством или развлечение благородных дамочек. Боевые способности ремесленников сильно ограниченны, однако, лучшие из них знают, как защитить себя словом, а не сталью. Разговором, они могут избежать многих разногласий, а если этого будет не достаточно, призвать защитника-покровителя из благородных. В течении

своей длинной карьеры ремесленник постоянно совершенствуется, и в один прекрасный момент осознает что добивался серьёзного результата, что его мастерство стало близко к совершенству. Тогда, ремесленник может привлечь благородного патрона, на которого в последствии будит работать до конца своих дней.

Происхождение

Многие мастеровые и ремесленники, следуя семейной традиции, обучаются ремеслу у своих отцов или дядей. Женщины могут быть ремесленниками не хуже мужчин, но для женщины в Семи Королевствах не вполне типично учиться где либо, или работать, вне дома, будь то ремесло или торговля. Естественно, это не касается Великих Домов, где рукоделие у девушек считается почетным.
Не редко родители, считая, что дадут детям лучшую жизнь, отдают их на обучение в подмастерья. Артисты также сильно зависят от семьи, но их семья - не всегда их родители, чаще бродячие артисты подбирают беспризорников в своих поездках, и обучают их своему искусству. Их учат давать представление, собирать толпу и работать на неё, давать ей то зрелище, которое она так любит.

Предыстория

Все великие дома Семи Королевств и их знаменосцы имеют в своём распоряжении ремесленников самых разнообразных профессий. Шутов и певцов, чтобы развлекать толпу на балах и турнирах, доспешников и оружейников, чтобы обеспечивать оружие и броню для армий своего Лорда, герольды и стюарды держат в своих руках управление домашним хозяйством, и торговцы которые от имени лорда покупают и продают. Независимые ремесленники сильно востребованы и повсеместно призываются в случае ведения военных действий, чтобы обеспечить потребности Дома ведущего войну. Некоторых наоборот, могут заставить присоединиться к битве, если посчитают их услуги ненужными. Артисты стараются избегать охваченных войной стран, они опасаются, что мародёрствующие воины могут заставить их служить, конфисковать их имущество, а то и лишить жизней.
Примеры ремесленников: Мариллон, певец; Тобхо Мотт, мастер кузнец королевской гавани.

Информация по Игротехнике

Ремесленники обладают следующей игротехнической информацией.

Способности

Наиболее важными в жизни ремесленника являются его разум и его познания в ремесле, которым он зарабатывает. Высокий интеллект – ключевая способность для получения пунктов навыков и возможности превзойти других в избранном ремесле персонажа или профессии. Мудрость полезна для профессиональной квалификации. И чтобы убедиться в том, что люди не используют его в своих интересах. Харизма важна для того, чтобы договориться о хороших сроках с

покупателями, привлекать благородных патронов, развлекать толпу людей так, чтобы они более охотно отделили себя от своих денег.

Единицы Здоровья (ХП)

Ремесленники получают 6 ХП на первом уровне. Получая каждый последующий уровень, они получают 1 ХП. Применяется модификатор телосложения.

Навыки Класса

Навыки Класса Ремесленник (и ключевая способность для каждого умения) Оценка(Инт); Блеф(Хар), Ремесло: Любое(Варьируется); Расшифровка (Инт); Дипломатия (Хар); Поломка устройств (Инт); Подделка (Инт); Сбор Информации (Хаар); Знание: Архитектура (Инт); Знание: Иностранная Культура (Инт); Знание: История(Инт) Знание: Легенды(Инт); Знание: Местная Область (Инт); Знание: Дворянство(Инт); Знание: Управление (Инт); Представление(Хар); Профессия (Муд); Поиск (Инт); Определение Мотивов (Муд); Языки (нет); Плавание (Сил).

Очки Навыков (СП)

На первом уровне ремесленники получают (7 + модификатор интеллекта)х4 СП, Людям +4СП.
На каждом добавляемом уровне 7 + модификатор интеллекта СП, Люди +1 СП.

Очки Влияния

На каждом уровне ремесленники получают 6 + модификатор Харизмы.

Классовые Особенности

Ниже приведены классовые особенности Ремесленников.

Мастерство владения оружием и бронёй

Ремесленники владеют всем простым оружием и лёгкой бронёй.

Фокусировка

На 1-м и 16-м уровне ремесленник получает прибавку +4 к одному из навыков перечисленных в следующем списке: Оценка, Ремесло (Любое), Подделка, Знание (Любое) и Представление. Один и тот же навык можно выбрать дважды.

Дополнительный Фит

На 2-м, 7-м, 12-м, 17-м и 20-м уровне ремесленник может выбрать дополнительный Фит из следующего списка: Крепкое тело, Известность,

Привилегированный, Благосклонность фортуны, Предоставленный статус, Острый разум, Приносящий Богатство, Грамотность, Политические связи, Ударный навык, Серебряный язык, Мастерство владения оружием (Военное).

Особенно успешно развивающийся навык

На 3-м и 10-м уровне ремесленник может взять дополнительно Фит - Мастерство в навыке. Этот Фит может быть использован относительно навыков из следующего списка: Оценка, Ремесло (любое), Подделка, Знание (Любое) и Представление.

Слава и Бесславие

Ремесленники знают, что у любого человека есть репутация. И что важнее, они знают, как ею манипулировать. Так, например, если удачно шепнуть влиятельному лицу на ухо, или напеть на публике о чьих либо проступках, можно сделать жизнь друга легче, а врага наоборот. На 3-ем уровне ремесленник может изменить репутацию цели на +2 или -2, положить основу для слухов, шепотков и сплетен, но необходимо некоторое время, чтобы это изменение вступило в силу. Репутация цели может быть уменьшена до 0.
На родной территории ремесленника, он нуждается в 5 днях минус Модификатор Харизмы (минимум 1 день), для того, чтобы подействовать на цель. В других землях, или незнакомой территории, Ремесленник нуждается в 20 днях минус Модификатор Харизмы х2 (минимум 5 дней), чтобы произвести эффект на цель. Эффект является временным, но продолжается, пока ремесленник работает над этим.
На 7-ом, 11-ом, и 15-ом уровне, ремесленник может затронуть Репутацию 2-х, 3-х, или 4-х целей соответственно, одновременно распуская различные слухи. На 5-м уровне эффект увеличивается до +3/-3, на 9-м до +4/-4, на 13-м до +5/-5, на 17-м до +6/-6.

Пример:
Мишель, ремесленник 7-го уровня с Харизмой равной 14 (Модификатор Харизмы +2). Он желает положительно повлиять на репутацию его Лорда, Лорда Брэкена из Риверрана (его родная территория). Он расхваливает на пиру подвиги Лорда Брэкена, и через три дня (5- Модификатор Харизмы) репутация Лорда (Отважный) увеличивается на +3(потому, что Мишель 7-го уровня), и так продолжается до тех пор, пока Мишель поддерживает слухи. Одновременно, Мишель начинает распространять скабрезные сплетни о молодой особе из семейства Блэквудов, которая также находится сейчас в Риверране. Через три дня сплетен, они наконец-то вступают в полную силу, и опороченная Леди Блэквуд получает штраф к своей репутации (Благородная), она уменьшается на 3, пока Мишель продолжает работать над разрушением её репутации.
(В книге опечатка: в примере написано -2…Прим. переводчика).

Авторитетность

На 4-м уровне ремесленник становится признанным мастером в своей области. Персонаж тут же получает дополнительно +2 к навыкам Блефа, Дипломатии, и

Знаний, в случае, если проверки непосредственно связаны с его специальностью.
Например, Аэрон становится авторитетным живописцем и желает продать одно из своих творений. Он получает дополнительно +2 к проверке Дипломатии на то чтобы торговаться с заинтересованным дворянином.

Патронаж

Ремесленники, добившиеся некоторого признания, в состоянии привлечь патронов – знать, торговцев, других богачей, которые охотно поддержат труд ремесленников, с выгодой для себя. У патронов могут быть разные причины для этого, однако, ремесленникам они мало важны, гораздо большее значение для них имеет постоянный источник дохода.
На 5-муровне ремесленник может приобрести патрона, и получает 6 пунктов влияния на него. Игрок и Мастер взаимно договариваются, кто будет патроном ремесленника, таким образом, чтобы их решение не противоречило кампании (глупо просить в патроны кхала Дрого, сидя на Стене). Ремесленник может просить у патрона всяческие социальные блага, такие как деньги, наёмников, приглашения на какие-либо важные события и т.д. Происходит это так, как проверка Влияния (стр. 264). Мастер может добавить штрафы к проверке, если персонаж что-то недавно уже просил у патрона, или наоборот премии, если он недавно оказал патрону какую-либо услугу.
На 9-м уровне ремесленник приобретает второго патрона, который может также предоставить какие-то услуги или ценности. По второму патрону ремесленник получает также 6 пунктов Влияния.
На 14-м уровне патроны ремесленника начинают предельно сильно ценить его. Ремесленник получает +3 пункта влияния для своих патронов (иначе, 9 пунктов Влияния на каждого патрона). Если ремесленник уже перевёл личные пункты Влияния на своих патронов, то с одобрения ГМ он может превысить предел в 20 пунктов Влияния на человека (стр. 191).

Маленькие птички

Авторитетный ремесленник может быть значимой фигурой в политических играх. Он путешествует в высочайших кругах, и может быть востребован каким либо братствами или учреждениями. Удачно брошенным словом можно увеличить или уменьшить Влияние кого-либо на целую социальную группу. На 6-м уровне ремесленник может изменить Влияние кого-либо к одной социальной группе на +2/-2, но должно пройти необходимое для распространения слухов время. Влияние цели воздействия может опуститься до 0.
На родной территории Ремесленника, ему необходимо 10 дней минус Модификатор Харизмы (минимум 1 день), чтобы добиться желаемого результата. В дальних землях или незнакомой территории, Ремесленнику необходимо 30 дней минус Модификатор Харизмы x2 (минимум 5 дней), чтобы добиться желаемого эффекта. Эффект является временным и продолжается, пока ремесленник распространяет слухи, поддерживает сплетни и не дает эффекту кануть в небытие.
На 12-ом и 18-ом уровне ремесленник может одновременно воздействовать на Влияние, соответственно, 2 и 3 целей. На 9-ом Уровне Ремесленник может

затронуть Влияние +4/-4, и на 15-ом +6/-6. Эта Специальная Способность складывает с другими подобными, вплоть до максимального диапазона +6/-6.

Мастерская Работа

На 6-ом Уровне, квалифицированный Ремесленник может сотворить шедевр. Для мастерового, это может быть красивый, неповторимый меч или поразительная своим уникальным орнаментом броня. Точно так же певец мог бы написать эпическую песню, а стюард организовать внушительные меры для какого-либо благородного мероприятия. Ремесленник получает +2 к проверке, чтобы создать профильный объект, произведение искусства, или выполнить работу. Шедевр будет часто ассоциироваться с маркой изготовителя, будь то клеймо мастера или уникальный стиль работы, идентифицирующий создателя.
На создание продукции Мастерской Работы (будь то профильный предмет, произведение искусства, или какая-то деятельность) уходят время, и часто деньги. Уровень Сложности (УС=ДЦ=DC) бросок проверку изготовления зависит от сложности производимого и нормальной проверки на Ремесло или Профессию. Например, простой меч может быть изготовлен с Уровнем Сложности 12, стоить одну треть рыночной цены в ресурсах, и производиться две недели. Так стюард мог бы подготовить особенно торжественный приём за месяц…а менестрель сочинить похабный памфлет в течение дня.
Типовые Уровни Сложности перечислены в таблице 6-4. Стандартные предметы стоят до 33% их рыночной цены в ресурсах. Предмет Мастерской Работы будет обычно стоить 100%- 200% за каждую +1 прибавку. В некоторых случаях, когда, например, бард пишет песню, стоимости не может быть вообще. А если кузнец делает меч для рыцаря, или дипломат выстраивает график встреч для своего лорда, стоимость будет платиться патроном.
Приблизительное время даётся в таблице, но это – примерные стандарты. Могут быть отклонения, как в большую, так и меньшую сторону. Перечисленные в таблице нормативы времени подразумевают полный рабочий день, без прерывания и с соответствующим инструментом. Если у ремесленника есть подмастерья, то работа может быть выполнена соответственно быстрее.
Если проверка прошла успешно, но со скрипом (=УС, или более УС на 1-3), то получается предмет желаемого качества за полное время. Если ремесленник успешно выполняет проверку, и превышает Уровень Сложности создания предмета на 4-7, то предмет делается на ¾ быстрее. Если Уровень Сложности превышен на 8, то за половину времени. Если проверка провалена на 4 и меньше (результат меньше УС на 1-4), то предмет считается созданным, но плохого качества (ржавый, зазубренный, хромает рифма, краски тусклые, банкет скучноват) (невозможно добавить бонусы, возможно пенальти -1). Если проверка провалена более чем на 4, то работа проделана впустую, ресурсы безвозмездно испорчены, затраты невосполнимы, результат можно бросить в мусор.
Оружие Мастерской Работы имеет прибавку +1 к броскам атаки или повреждения. Броня Мастерской Работы гораздо более лёгкая и удобная (В ней на 1 уменьшаются штрафы на проверки навыков за ношение брони).
Инструменты Мастерской Работы предоставляют тому, кто ими пользуется +1 премию на проверки навыков с помощью этих инструментов совершаемых.
Мастерски сработанная договорённость или работа обеспечивает стюарду или его лорду +1 премию на проверки навыков подходящих к ситуации

(Дипломатии, Представления, Профессии). Обычно, простое оружие ближнего боя и метательное оружие могут приобретать максимум +1 премию (эти предметы обычно сложно как-то усовершенствовать, применять сложные методы мастерства).

Примечание Разработчиков: Ограничение брони и оружия мастерской роботы

Броня и оружие Мастерской Работы должны встречаться в игре очень не часто и стоить кругленькую сумму. Ввиду того, что в Вестеросе магии очень и очень мало, маловероятно чтобы каждый встречный налётчик, а хоть бы и рыцарь имел при себе столь диковинные вещицы, как меч или кольчугу Мастерской Работы. Обычное оружие Мастерской Работы может иметь премию к атаке или повреждению, но не к тому и другому сразу (исключение составляют клинки, сделанные ремесленником 19-го уровня, способности которого позволяют превысить этот барьер). Валирийская сталь-исключение, но она ещё более редка (стр. 218).

На 12-м уровне предмет, инструмент или договорённость Мастерской Работы могут обеспечить +2 премию, но время, затраченное на производство, в этом случае увеличивается в четыре (4) раза относительно указанного в таблице. Оружие Мастерской Работы может быть создано с премией атаки +2 или премией повреждения +2. Такое оружие, обычно стоит где-нибудь в 10-100 раз дороже, чем простое, военное и экзотическое оружие того же типа. Сделанная аналогично броня Мастерской Работы имеет помимо на 1 уменьшенного штрафа на проверки навыков за ношение брони, на +1 увеличенную максимальную прибавку Ловкости при ношении брони.
На 19-м уровне предмет, инструмент, договорённость Мастерской Работы могут обеспечить +3 премию, но время, затраченное на производство в девять (9) раз больше чем то, что указанно в таблице. Сделанное таким образом оружие Мастерской Работы может иметь +2 бонус атаки и +1 повреждения (или наоборот, +1 атаки и +2 повреждения). Сделанная подобным образом броня увеличивает максимальную премию Ловкости при ношении брони на +2, и помимо этого уменьшает штраф на использование навыков при ношении брони также на 2!

Подарок Патрона

На 16-м уровне патрон персонажа дарует ему значительный подарок. Ремесленник получает дополнительный Фит из следующего списка: Власть; Известность; Одобренный; Благородный Дух; Политические Связи; Богатство. Выбор игрока должен быть одобрен Мастером, чтобы не нарушить ход кампании.

Таблица 6-4: Стандартные время создания и Уровень Сложности

РАБОТА	**Время создания**	**Уровень Сложности**
Очень простая вещь (деревянная миска)	1 день (или меньше)	5

Обычная вещь(железный горшок)	1-4 дня	10
Похабная песня	1-4 дня	10
Встреча со знаменосцем	1-4 дня	10
Металлическая броня	1-18 месяцев	10 + Рейтинг Брони
Металлический щит	1-8 дней	10 + Рейтинг Брони
Простое ручное или метательное оружие	1-2 пар недель	12
Портрет	1 пара недель	12
Длинный или короткий лук	1-4 дней	12
Поэма/песня	1-8 дней	12
Комедия/Трагедия	1-12 месяцев	12
Встреча с конкурирующим лордом	1-8 дней	12
Сложная вещь(колокольчик)	1-8 дней	15
Военное ручное или метательное оружие	1-3 пары недель	15
Длинная история	1-6 месяцев	15
Статуя натурального размера	1-6 месяцев	15
Большая картина/фреска	1-12 месяцев	15
Встреча с сеньором (тем кому присягал)	1 пара недель	15
Дву-искривлённый лук	1 месяц + пара недель за 1 Модификатор Силы	15 + Модификатор Силы
Экзотическое ручное или метательное оружие	1-2 месяца	18
Встреча с королём	1-2 пары недель	18
Энциклопедия/справочник	1-4 года	18
Эпическое произведение	1-8 лет	20
Статуя героического размера	3+ лет	20

Таблица 6-3: Ремесленник

Уро-вень	Базовый бонус атаки	Спас-бросок Стойкости	Спасбр-осок ре-акции	Спасбр-осок воли	Защита	Репута-ция	Специально
1	+0	+0	+0	+2	+0	-	Фокусировка
2	+1	+0	+0	+3	+1	+1	Доп. Фит
3	+2	+1	+1	+3	+1	-	Особенно успешно развивающийся навык. Слава и бесславие 2/-2
4	+3	+1	+1	+4	+2	-	Авторитетность
5	+3	+1	+1	+4	+2	+1	Слава и бесславие 3/-3 Патронаж
6	+4	+2	+2	+5	+3	-	Маленькие птички

							Мастерская Работа +1
7	+5	+2	+2	+5	+3	+1	Доп. Фит Слава и бесславие (2)
8	+6/+1	+2	+2	+6	+4	-	Маленькие птички
9	+6/+1	+3	+3	+6	+4	-	Слава и бесславие 4/-4
10	+7/+2	+3	+3	+7	+5	+1	Особенно успешно развивающийся навык
11	+8/+3	+3	+3	+7	+5	-	Слава и бесславие (3)
12	+9/+4	+4	+4	+8	+6	+1	Доп. Фит Мастерская Работа +2
13	+9/+4	+4	+4	+8	+6	-	Слава и бесславие 5/-5
14	+10/5	+4	+4	+9	+7	-	Патронаж
15	+11/+6/+1	+5	+5	+9	+7	+1	Слава и бесславие (4) Маленькие птички
16	+12/+7/+2	+5	+5	+10	+8	-	Фокусировка, Подарок Патрона
17	+12/+7/+2	+5	+5	+10	+8	+1	Доп. Фит Слава и бесславие 6/-6
18	+13/+8/+3	+6	+6	+11	+9	-	Маленькие птички
19	+14/+9/+4	+6	+6	+11	+9	-	Мастерская Работа +3
20	+15/+10/+5	+6	+6	+12	+10	+1	Доп. Фит

Богослов

Мужчины и женщины посвятившие себя Вере и поклоняющиеся Семерым, которым присягнули, это септы и септоны, братья и сестры. Они становятся свидетелями рождений, смертей и замужеств всех тех кто последовал за их учением о культе Семерых. Все вместе они известны как Богословы, люди посвятившие себя службе Семерым, говорящие от имени Семерых, их смертные представители на земле. Они присутствуют на церемониях восхваляющих богов и благословляют тех из последователей своей религии, которые благосклонны их учению. Богословы встречаются на территории Семи Королевств повсеместно – даже на Севере, где большинство людей всё ещё верят в старых богов и молятся в богорощах, а не кланяются при входе в септу Семерых. Богословы являются и преподавателями, и священниками и акушерами. Часто случается так, что они заботятся о детях верующих лордов и дворян, воспитывая их.

Приключения

Отважившийся на приключения Богослов повсюду несёт слово Семерых, куда бы он не шел. Они проповедуют среди бедняков, пробуют обратить в свою веру угнетённых. Они стараются помогать всем и вся, считая что их благородные дела возвысят Семерых и распространят их веру далее. Нередко случается, что Богословов в дальний путь отправляют те, кто стоят в их ордене выше, может быть даже сам Верховный Септон.

Характеристики

Богословы доверяют своей вере вести их во всём. За это Семеро вознаграждают их удачей во всех их действиях. Их культурное родство с дворянами, торговцами и простонародьем позволяет им безвозмездно получить немалую помощь в случае нужды. Богословы знамениты своим желанием помогать людям. Они не испытывают дискомфорта при этом, и оказывают помощь с удовольствием, не останавливаясь даже перед самыми страшными обстоятельствами, особенно если речь идет о близких им людям.

Происхождение

Богословы, так или иначе, могут происходить из всех слоёв общества. Для кого-то из простолюдинов, это может оказаться единственной дорожкой, которая проведёт их по залам больших дворцов и даст возможность вращаться в кругах знати. Несмотря на то, что, всех септонов и септ обучали чтению, они не обязаны быть образованными, чтобы присоединиться к ордену, но вряд ли смогут хоть немного возвыситься там, будучи неграмотными.

Предыстория

Богословы часто встречаются в замках семей Благородных Домов, члены которых поклоняются Семерым. Большинство Домов Севера, всё ещё поклоняются старым богам, но всё же нередко и там встречаются септы или септоны. Это может быть вызвано свадьбой с более южными Лордами или Леди, или даже переменой веры.
Примеры Богословов: Септа Мордейн, учительница детей Дома Старков. Септон Селладор, Богослов Ночного Дозора.

Примечание Разработчиков: Другие Богословы

Септы и септоны – наиболее образованные служители Семерых. Есть много других орденов, например нищенствующие братья, которые бродят по земле и проповедуют, но испытывают серьёзные недостатки в систематическом образовании. Они могут знать некоторые вещи наизусть, но не грамотны. Есть ордена посвященные кому-то конкретному из Семерых, например Безмолвные Сестры, представляющие Незнакомца. Септы и септоны служат в равной мере каждому из Семерых.
Класс Богословов представлен септами и септонами. Для обучения септонов и септ существует формализованный сборник молитв и клятв, а также различные специализированные учреждения. Септоны походят на священников нашего с вами реального мира. Септы же, походят больше на тех же священников, чем на простых сестер. Они имеют большее влияние, чем другие монахини, отчасти потому, что их теология почитает три мужских обличия Семерых, три женских и одно бесполое, Незнакомца.

Долг Богословов

Богословы являются обученными септами и септонами, обладающими религиозными обязанностями. Они проводят церемонии, засвидетельствуют присяги, освящают проведение браков. Они наделены достаточной властью для того, что освободить человека от присяги при некоторых обстоятельствах. Также, они часто обучают манерам, грамоте, и ведут к вере молодую знать, молятся за больных, руководят судебными разбирательствами (или благословляют именем Семерых правосудие короля). Не все это реализуется в игровой технике, однако эти обряды и обязанности полезны для качественного отыгрыша роли, ведь не всё в ролевых играх решается броском кубика.

Информация по Игротехнике

Богословы обладают следующей игротехнической информацией.

Способности

Харизма необходима Богослову для того, чтобы привлекать новых последователей к своей вере, а также для того, чтобы вести себя соответственно представителю Семерых на земле. Мудрость помогает им в их знаниях о лечении, а так же во взаимодействии с другими людьми.

Единицы Здоровья (ХП)

Богословы получают 6 ХП на первом уровне. Получая каждый последующий уровень, они получают 1 ХП. Применяется модификатор Телосложения.

Навыки Класса

Навыки Класса Богослов (и ключевая способность для каждого умения): Блеф (Хар), Ремесло: Алхимия (Инт), Ремесло: Рукоделие (Инт), Расшифровка (Инт), Дипломатия (Хар), Сбор Информации (Хар), Лечение (Муд), Знание: Тайны (Инт), Знание: Иностранная Культура (Инт); Знание: История(Инт) Знание: Легенды(Инт); Знание: Местная Область (Инт); Знание: Дворянство(Инт); Знание: Религия (Инт), Знание: Управление (Инт), Тонкий Слух (Муд), Профессия(Муд), Определение Мотивов (Муд), Языки (нет).

Очки Навыков (СП)

На первом уровне Богословы получают (8 + модификатор интеллекта)х4 СП, Людям +4СП.
На каждом добавляемом уровне 8 + модификатор интеллекта СП, Люди +1 СП.

Очки Влияния

На каждом уровне Богословы получают 8 + модификатор Харизмы.

Таблица 6-5: Социальный Статус Богословов

Уровень Богослова	Позиция в ордене	Очки Влияния
1-2	Неонат	5(Вера)*
3-5	Младший Служащий Вере	10(Вера)**
6-10	Старший Служащий Вере	15(Вера)
11+	Верховный Служащий	20(Вера)
--	Верховный Септон	25(Вера)***

*Персонаж знатного происхождения теряет 5 Очков Влияния от своего дома присягнув Вере.
**Персонаж знатного рода теряет ещё 5 Очков Влияния (итого 10) от своего дома становясь Младшим Служащим Веры.
***Верховный Септон отказывается от своего имени (так чтобы и простой человек и знать стали равно влиятельны будучи Верховным Септоном). Он теряет любое количество Очков Влияния (если они ещё сохранились) по своему дому, полученному по Социальному Статусу.

Богословы и социальный статус

Вера может быть привлекательным выбором для 3-их или 4-ых сыновей и дочерей благородных семейств, также как хорошим путем для простонародья. Персонажи без Социального Статуса (Ранг 0), которые обращаются в веру и произносят клятвы септона или септы, должны быть подняты к Социальному Разряду Статуса 1 (5 Очков Влияния по Вере, Ранг Богатства 1). И наоборот, персонажи вроде нищенствующих братьев, при становлении сохраняют Социальный Статус равным 0.
Когда септу или септона повышают в Ранге, его Социальный Статус должен увеличиться. Обычно это повышение присуждается за хорошую службу, или как подтверждение исполненного Долга. Так Верховный Септон имеет Социальный статус равный 5.
Персонажи играющие Богословами происходящими от знатных домов, не теряют с ними связи принося присягу на верность Семерым, как это, например, происходит с Мейстерами или братьями Ночного Дозора. Они обычно теряют несколько пунктов влияния внутри дома, поскольку их религиозные обязанности занимают всё больше их времени. Потерянные очки влияния в доме, переходят в очки влияния в Вере.

Классовые Особенности

Ниже приведены классовые особенности Богословов.

Мастерство владения оружием и бронёй

Богословы владеют всем простым оружием.

Вера

Вера Богословов в Семерых дарует им непоколебимость и уверенность в собственных действиях, в тяжелые моменты. В результате, один раз в день, персонаж может настолько уверовать в успех, что получит ситуационный бонус, основанный на уверенности в том, что сами Семеро направляют его руку. Диапазон премии - от +1 на 1-ом уровне, до +5 на 19-ом. (Смотрите таблицу прогрессии класса, для более подробной информации).
Премия может быть применена на бросок проверки Навыка, проверки Способности, Спас-бросок, бросок атаки или защиты. Игрок выбирает, для чего он использует эту способность, и сразу после броска она срабатывает. Эта Специальная Способность может быть использована дважды в день на 7-м уровне, и трижды на 16-м.

Грамотность

Богословы являются преподавателями и духовными наставниками детей благородных лордов, и простолюдинов тоже. Они учатся читать и писать, чтобы они могли лучше познавать и передавать знания, которые их орден дал им. Поэтому, все персонажи-Богословы получат Фит Грамотность на первом уровне.

Премиальный Навык Класса

Богословы путешествуют по всем Семи Королевствам и за их пределами, и они никогда не знают, какой Навык им потребуется в следующей момент чтобы благоприятно миновать то или иное место. На 2-м и 12-м уровне, персонаж Богослов может выбрать любой не классовый навык, и обозначить его как классовый. После того как игрок определит, какой навык он берёт классовым, этот навык навсегда становится классовым. Например, Богослов живущий в суровых землях Дорна, мог бы взять Навык Выживание как классовый. А тот, кто больше времени провёл в замке Королевской Гавани, с большей вероятностью будет силён в Навыке Оценки.

Молитва Семерым

На 2-м, 4-м, 6-м, 8-м,10-м и 12-м Уровне, Богослов может воздать Молитву одному из воплощений Семерых, и он будет услышан. У него нет возможности молиться Незнакомцу, ибо он является воплощением лика смерти. Богослов может выучить любую из нижеследующих Молитв, но каждый раз может быть выбрана только одна из них. Богослов может воздавать Молитву столько раз в день, сколько уровней в Классе Богослова им получено. Молитва требует один раунд чтобы начаться, но эффект её начинает действовать в тот же раунд. Если Богослов возносит одинаковую Молитву несколько раз на других союзников, Эффект Молитвы остаётся на цели до конца действия. Персонаж не может находиться под воздействием более чем одной молитвы одновременно.

Молитва Отцу: Богослов может помолиться, чтобы вселить храбрость в союзника (включая и непосредственно себя), поддерживая его, отгоняя страх, улучшая боевые способности персонажа. Чтобы попасть под воздействие Молитвы, союзник должен быть в состоянии услышать Молитву, а также он должен верить в Семерых. Эффект длится на протяжении молитвы, и пять

раундов после неё. Находясь под эффектом Молитвы, персонаж получает +2 Премия к Спасброску Воли, +2 премию на проверку защиты и бросок на повреждение оружием. Эта премия увеличивается до +3 на 8-м Уровне и на +4 на 16-м.

Молитва Матери: Богослов может молиться за то, чтобы его союзник быстрее выздоравливал. Чтобы эффект молитвы возымел действие, Богослов должен молиться о человеке, который также верит в Семерых и знает о том, что о нём молится Богослов. Подверженный эффекту Молитвы союзник выздоравливает в два раза быстрее, пока остаётся под опекой лечащего его Богослова. Богослов может следить за 2-мя людьми на 5-ом Уровне, 3-мя на 10-м, и 4-мя на 15-м.

Молитва Воину: Богослов молится за то, чтобы его союзника (или непосредственно самого молящегося) озарило героическое вдохновение. Цель Молитвы должна быть в состоянии услышать её и верить в Семерых. Эффект длится время продолжительности Молитвы, и пять боевых раундов после её окончания. Под эффектом Молитвы персонаж получает +2 на броски атаки, и +2 на проверки Спас Бросков Выносливости. Премии увеличиваются до +3-х на 7-ом уровне Богослова, и до +4 на 14-ом.

Пример:
Септон Кардэйн - Богослов 4-го уровня. При подготовке к сражению с разбойниками, Кардэйн молится Отцу. В первом раунде он направляет Молитву на сэра Рэна. Во втором – на Брэндэла, и на Морган Сноу в третьем. Он продолжает молитву в четвёртом раунде, но в пятом возносит Молитву Воину, чтобы добавить героизма сэру Рэну. Так как это новая молитва для Рэна, то первая наложенная на него молитва Отцу завершается немедленно. Брэндэл и Морган, однако, остаются под воздействием молитвы Отца.

Молитва Кузнецу: Богослов молится за то, чтобы помочь союзнику преуспеть в деле. Союзник должен быть в состоянии услышать Молитву и верить в Семерых. Союзник получает +4 премию на проверку Навыка Ремесла, или +2 на проверку любого другого Навыка, на время действия Молитвы и 10-ти минут после этого, или же до первой проверки после этого. Некоторые заявки этой Молитвы могут быть бессмысленны или просто запрещены Мастером.

Молитва Деве: Этой Молитвой Богослов может помочь завоевать доверие окружающих, или стать более привлекательным. Эта Молитва часто исполняется в форме песни, которая вдохновляет союзника (или непосредственно Богослова). Чтобы Молитва возымела эффект, союзник должен быть в состоянии услышать её и верить в Семерых. Эффект длится на протяжении молитвы, и 1 час после. Попавший под эффект союзник получает +2 премии на все проверки Блефа, Дипломатии и сбора информации, и +3 на проверки Представления.

Молитва Старухе: Богослов молится о даровании мудрости и о напутствия, когда все вокруг кажется темным и запутанным. Эта Молитва воздействует только на Богослова. Богослов получает +2 премию ко всем проверкам, основанным на Мудрости. Этот эффект длится на протяжении чтения Молитвы и 1 часа после этого. Кроме того, если персонаж делает проверку Мудрости

(Уровень Сложности 15), Старуха может дать Богослову "правильное" напутствие. Однако, "правильное" напутствие, отнюдь не означает легкого пути.

Благословение

Начиная с пятого Уровня, персонаж-Богослов может поддержать других силой своей Веры. Персонаж может предоставить премию, равную половине его премии Веры (округляется вниз) одному союзнику, который может видеть и слышать Богослова и обладает Верой. Эта премия применяется только к определенному действию, выбранному Богословом, в течение того же самого или последующего раунда. Богослов должен назвать действие, чтобы произошло Благословение. Эта премия может распространяться на любую проверку Навыка, проверку Способности, Спас-бросок, или бросок атаки, но Благословение не действует на тех, кто не верит в Семерых. Если действие не предпринято в течении одного раунда, то премия потеряна.

Согласованность

Богословы - прирождённые помощники, и всегда помогут тем, кто нуждается в помощи. Богослов может предоставить помощь союзнику, в результате чего, тот получит +2 премию, на такие неагрессивные действия как проверка Навыка, проверка Способности, Спас-бросок и т.д. На 8-м Уровне премия увеличивается до +4, а на 15-м до +6.

Дополнительный Фит

На 6-м, 13-м, и 18-м, Уровне, Богослов может выбрать дополнительный Фит из следующего списка: Власть; Привилегированный, Благосклонность Фортуны; Врачевание; Благородный Дух; Политические Связи; и Мастерство Навыка.

Контакт

В течение своей карьеры Богослов обзаводится полезными знакомствами, основанными на сфере его деятельности. На 8-м и 17-м Уровнях, персонаж получает Контакт, который Мастер должен представить, как персонажа поддержки. Игрок может предложить тип Контакта, который его персонаж хочет получить, но последнее слово остается за Мастером.
Контакт не будет сопровождать Богослова в странствиях и приключениях, не будет подвергать себя большому риску, чтобы помочь Богослову, но он обеспечит информацией, или поможет тем, что хорошо умеет. Чем более влиятельным является Контакт, тем меньше времени и сил он должен уделять персонажу. Обычно, нельзя чтобы Богослов обращался к одному и тому же Контакту более одного раза за приключение.

Награда за верность

На 10-ом Уровне, Богослов вознаграждается за своё высокое религиозное рвение. Богослов получает дополнительный Фит из следующего списка: Власть; Известность; Привилегированный; Благородный Дух; Политические Связи; или

Богатство. Выбор игрока должен быть одобрен Мастером для того, чтобы не нарушить ход кампании.

Таблица 6-6: Богослов

Уровень	Базовый бонус атаки	Спас выносливости	Спасбросок реакции	Спасбросок воли	Защита	Репутация	Специально
1	+0	+2	+0	+2	+0	-	Вера +1, Грамотность
2	+1	+3	+0	+3	+1	+1	Доп. Навык Класса, Молитва Семерым
3	+1	+3	+1	+3	+1	-	Согласованность +2
4	+2	+4	+1	+4	+2	-	Вера +2, Молитва Семерым
5	+2	+4	+1	+4	+2	+1	Благословение 1/день
6	+3	+5	+2	+5	+3	-	Доп. Фит, Молитва Семерым
7	+3	+5	+2	+5	+3	+1	Вера 2/день
8	+4	+6	+2	+6	+4	-	Контакт, Согласованность, Молитва Семерым
9	+4	+6	+3	+6	+4	-	Вера +3
10	+5	+7	+3	+7	+5	+1	Награда за верность, Молитва Семерым
11	+5	+7	+3	+7	+5	-	Благословение 2/день
12	+6/+1	+8	+4	+8	+6	+1	Доп. Навык Класс, Молитва Семерым
13	+6/+1	+8	+4	+8	+6	-	Дополнительный Фит
14	+7/+2	+9	+4	+9	+7	-	Вера +4
15	+7/+2/	+9	+5	+9	+7	+1	Согласованность +6
16	+8/+3	+10	+5	+10	+8	-	Вера 3/день
17	+8/+3	+10	+5	+10	+8	+1	Контакт
18	+9/+4	+11	+6	+11	+9	-	Дополнительный Фит
19	+9/+4	+11	+6	+11	+9	-	Вера +5
20	+10/+5	+12	+6	+12	+10	+1	Благословение 3/день

Охотник

Охотники рыщут по лесам и полям Семи Королевств. Это в равной степени могут быть законопослушные мужи, усердные в своём деле егеря и проводники, и браконьеры, вознамерившиеся подстрелить оленя или вепря в чужих охотничьих угодьях. Эти люди гармонично сливаются с фоном дикой природы и молниеносно пускают в ход стрелы и клинки. Они могут почувствовать добычу, они знают её повадки. Некоторые из Охотников нанимаются к знатным лордам и сопровождают их на охоте, помогают травить зверя. В свободное же от охоты время, они сторожат охотничьи угодья и отслеживают звериные тропы, чтобы господам охота была в удовольствие. Другие Охотники наоборот, предпочитают жить независимо, пользоваться дарами природы и выживать за счёт своих обострённых инстинктов.

Приключения

Охотники, почти всегда, проводят большую часть своего времени в лоне дикой природы. В таких условиях им очень просто влезть в неожиданные приключения. Однако это не сильно удивляет или смущает их, благодаря острому чутью и способности перемещаться украдкой по их родному ландшафту. Охотники весьма терпеливы, для них не составляет труда скрываться в одном и том же месте в течении многих часов. Из них получаются отличные разведчики, в условиях дикой природы. Опытный Охотник частенько является более предпочтительным эскортом, чем матёрый солдат, благодаря его острому взгляду, чуткому слуху и высокому терпению, позволяющему переждать вражеский патруль. Охотники также могут хорошо себя показать в диверсионных миссиях, запланированных в глухой местности. Засланная группа, подстережет врагов, и после жесткой внезапной атаки быстро отступит, запутав следы в дикой местности, так, что никакой солдат не возымеет ни единого шанса их найти.

Характеристики

Охотники быстры и бесшумны в условиях родного ландшафта. Скрываясь ли от преследования, или просто для развлечения, они могут жить в отрыве от цивилизации, получая от природы всё самое нужное для жизни. Они могут идти по следам животного или человека по самым твёрдым камням и самым вязким топям. Хороший Охотник знает, как использовать ландшафт для собственного преимущества в бою. Он может успешно противостоять любому солдату, борясь с ним в знакомом окружении.

Происхождение

Охота считается достойным времяпрепровождением в аристократической среде, поэтому нередко Охотниками становятся люди благородных кровей. Для них Охота это приятный досуг в свободное от основных обязанностей время. У простолюдинов охота является средством выживания. Они не только приносят мясо в дом, но и торгуют им, или обменивают на иные товары и услуги. Большинство детей в Дорне и на Севере обучают, по крайней мере, основам охоты, что связанно с суровым климатом этих регионов.

Предыстория

Все Дома Вестероса, Великие и малые, нанимают Охотников, чтобы обучать детей - раз, и чтобы держать свои закрома полными свежего мяса - два. Великие Охотники нередко ходят в друзьях у великих Лордов и их детей, и тут дело не только в их мастерстве, но ещё и в том, что Охотники обладают свободой, которую дворянин редко может себе позволить.
Примеры Охотников: Уилл, браконьер, брат Ночного Дозора. Лорд Рэндилл Тарли.

Информация по Игротехнике

У Охотников следующая игровая статистика.

Способности

Ловкость важна охотникам для скрытности. Сила больше важна для Охотников любящих развлечься с длинной пикой против кабана; для них наиболее важно сделать изуверски мощный первый удар, иначе, вепрь намотает на клыки кишки незадачливых Охотников. Серьёзные Охотники могут бегать часто и подолгу, прыгать, карабкаться по скалам или деревьям, подобно своей добыче. Мудрость важна для Охотников, которые полагаются на свои острые как бритвы чувства чтобы обнаружить жертву, пройти по её следам.

Единицы Здоровья (ХП)

Охотники получают 8 ХП на первом уровне. Получая каждый последующий уровень, они получают 2 ХП. Применяется модификатор Телосложения.

Навыки Класса

Навыки Класса Охотник (и ключевая способность для каждого умения) Балансировать (Лов); Скалолазание (Сил); Ремесло: Работа по Дереву (Лов); Ремесло: Изготовление Стрел (Инт); Поломка устройств (Инт); Мастер Побега (Лов); Приручение Животных (Хар); Скрытность (Лов); Прыжок (Сил); Знание: Местная Область (Инт); Знание: Природа (Инт); Знание: Навигация (Инт); Тонкий Слух (Муд); Тихое Передвижение (Лов); Профессия (Муд); Верховая Езда (Лов); Говорить на языке (нет); Бдительность (Муд); Выживание (Муд); Плавание (Сил); Использование Верёвки (Лов).

Очки Навыков (СП)

На первом уровне Охотники получают (7+модификатор интеллекта)х4 СП, Людям +4СП.
На каждом добавляемом уровне 7+модификатор интеллекта СП, Люди +1 СП.

Очки Влияния

На каждом уровне Охотники получают 2+ модификатор Харизмы.

Классовые Особенности

Ниже приведены классовые особенности Охотников.

Мастерство владения оружием и бронёй

Охотники владеют всем простым оружием и лёгкой бронёй и следующим из воинского и экзотического оружия: ручной топор, длинный лук (включая дву-искревлённый лук), сеть, короткий лук (включая дву-искревлённый лук) и трезубец. Охотники владеют лёгкой бронёй.

Родной Ландшафт

На 1-м уровне, Охотник выбирает ландшафт в условиях которого он чувствует себя лучше всего, в котором он провёл не малую часть жизни, в котором он исключительно "в своей тарелке". Наиболее распространённые общие типы ландшафта: побережье, зимний лес, заснеженные равнины, пустыня, холмы, болото, лес, горы и равнины. Первый выбор, не должен противоречить происхождению персонажа - где он рос, где учился охотиться?
Когда Охотник находится в пределах зоны выбранного ландшафта, он получает премию уклонения +2 к Защите. Если, по какой-либо причине, премия Ловкости к Защите потеряна, то премия от выбранного ландшафта также потеряна. Кроме того, персонаж получает +2 премию ко всем, сделанным внутри выбранного региона, проверкам Навыков Знание: Природа, Поиск, Заметить и Выживание. Дополнительно, охотясь на местных животных в выбранной области, Охотник действует так, будто имеет Фит Критический (Улучшенный) Удар. Эти премии применяются только тогда, когда персонаж находится под открытым небом.
В течении своих странствий Охотник становится опытнее, он изучает другие области и ландшафты, и может выбрать помимо первого Родного Ландшафта ещё один на 8-м Уровне и третий на 16-м Уровне. Каждый раз, когда он берёт ещё один Родной Ландшафт, премии Навыка и Защиты для всех взятых ранее Родных Ландшафтов увеличиваются на +1. Выбор должен соответствовать событиям пережитым персонажем за время Кампании. Надо заметить, что эти бонусы, не складываются с бонусами Родных Ландшафтов Варвара/Налётчика или Разведчика Ночного Дозора. Охотник должен всегда выбирать новый Родной Ландшафт.
Например, Эрден выбирает зимний лес, как свой Родной Ландшафт на 8-м Уровне, так как он странствовал к северу от стены в течении нескольких лет. До этого он очень хорошо ориентировался в обычных лесах, благодаря тому, что охотился там в детстве на землях своего отца. Его премии в обычных лесах увеличиваются до +3, но теперь он также имеет премии +2 в зимних лесах.

Молниеносная Реакция

Чувства Охотников, и без того острые, становятся ещё острее, что позволяет им реагировать на опасность с удивительной скоростью. На 2-м Уровне Охотник получает премию +4 к Инициативе, в случае если носит Лёгкую Броню, или не носит брони вовсе.

Выслеживание

На 2-ом Уровне, Охотник получает +2 премии по всем чекам Выживания, сделанным во время выслеживания. На 5-ом Уровне, Охотник получает ещё премию +2.

Незаметность на природе

Охотник может двигаться по диким просторам незаметно, подобно призраку. На 3-ем Уровне, двигаясь по Родному Ландшафту, Охотник получает так же премии к проверкам Навыков Скрытность и Тихое Передвижение. Премия такая

же как и у других премируемых на Родном Ландшафте Навыков. Кроме того, на 11-м Уровне Охотник может передвигаться на полной скорости, делая проверки Навыков Скрытности и Тихого Передвижения, при условии, что находится в одной из выбранных территорий.

Дополнительные Фиты

На 4-м, 9-м, 14-м и 19-м уровне Охотник может выбрать дополнительные фиты из следующего списка: Точность; (Улучшенная) Точность; Боевое Проворство; Дальняя Стрельба; Предоставленный Статус; (Улучшенная) Инициатива; Верховая Стрельба; Выстрел в упор; Политические Связи; и Точный Выстрел.

Специализация на Оружии

На 6-ом Уровне, Охотник получает Фит Специализации Оружия (все, обычно необходимые для этого требования – игнорируются). Он может применить этот Фит к любому оружию, обращению с которым обучен.

Выносливость

На 7-м Уровне Охотники получают Фит Выносливость.

Внезапный Удар

На 7-м Уровне, Охотник получает возможность заманить противника в засаду в пределах Родного Ландшафта. Всегда, когда цель Охотника не получает бонус Ловкости, по каким либо причинам, Охотник при нападении наносит дополнительные повреждения: +1d6 на 7-м Уровне, +2d6 на 13-м и +3d6 на 20-м Уровнях. Если у Охотника во время проведения Внезапного Удара выпадает Критическое Попадание, дополнительное повреждение не умножается. Внезапный Удар при Дистанционных Атаках возможен только на Коротких Дистанциях. Охотник не может стрелять с высокой точностью по целям вне диапазона Короткой Дистанции. Охотник может нанести Внезапный Удар, только по живым существам с понятной ему Анатомией, и только в пределах Родного Ландшафта Охотника. Любое существо Иммунное к Критическим Повреждениям, также не восприимчиво к Внезапным Ударам. Охотник должен видеть свою цель достаточно хорошо, чтобы выбрать наиболее уязвимую точку на теле противника, и поразить её. Дополнительные повреждения от подобных Спец Способностей, типа Незаметной Атаки Жулика, складываются.

Природная Эмпатия

На 10-м Уровне, Охотник может улучшить отношение, к себе, животного. Эта Спец Способность функционирует точно так же, как проверка Навыка Дипломатии при улучшении отношения человека. Охотник кидает 1д20 и к результату добавляет свой Уровень Охотника плюс Модификатор Харизмы, чтобы определить результат проверки. Чтобы использовать Природную Эмпатию, Охотник и животное должны изучить друг друга. Подобное влияние на животного длиться в среднем около одной минуты, но может меняться от обстоятельств.

Камуфляж

На 12-м Уровне Охотник получает способность применять Навык Скрытность, в любом месте Родного Ландшафта, даже если там нет ничего, за чем можно спрятаться. То есть, хоть на ровном месте.

Скрыться с глаз

На 17-ом Уровне, Охотник может использовать Навык Скрытности, даже будучи наблюдаемым, в любом Родном Ландшафте.

Бесследность

На 18-м Уровне, Охотник узнаёт, как не оставлять следов. Охотник не Может быть отслежен в своём Родном Ландшафте никем, за исключением Охотников равного или более высокого Уровней. Охотник может оставлять следы, по собственному желанию.

Таблица 6-7: Охотник

Уро-вень	Базовый бонус атаки	Спас вынос-ливости	Спасбр-осок ре-акции	Спасбр-осок воли	Защ ита	Репут а-ция	Специально
1	+1	+2	+2	+0	+0	-	Родной Ландшафт
2	+2	+3	+3	+0	+1	+1	Молниеносная Реакция, Выслеживание
3	+3	+3	+3	+1	+1	-	Слиться с пейзажем +2
4	+4	+4	+4	+1	+2	-	Дополнительный Фит
5	+5	+4	+4	+1	+2	+1	Выслеживание
6	+6/+1	+5	+5	+2	+3	-	Специализация на Оружии
7	+7/+2	+5	+5	+2	+3	+1	Выносливость, Внезапный Удар + 1d6.
8	+8/+3	+6	+6	+2	+4	-	Родной Ландшафт
9	+9/+4	+6	+6	+3	+4	-	Дополнительный Фит
10	+10/+5	+7	+7	+3	+5	+1	Природная Эмпатия
11	+11/+6/+1	+7	+7	+3	+5	-	Слиться с пейзажем (Полная скорость)
12	+12/+7/+2	+8	+8	+4	+6	+1	Камуфляж
13	+13/+8/+3	+8	+8	+4	+6	-	Внезапный Удар + 2d6.
14	+14/+9/+4	+9	+9	+4	+7	-	Дополнительный Фит
15	+15/+10/+5	+9	+9	+5	+7	+1	Слиться с пейзажем +4
16	+16/+11/+6/+1	+10	+10	+5	+8	-	Родной Ландшафт
17	+17/+12/+7/+2	+10	+10	+5	+8	+1	Скрыться с глаз.
18	+18/+13/+8/+3	+11	+11	+6	+9	-	Бесследность.

19	+19/+14/+9/+4	+11	+11	+6	+9	-	Дополнительный Фит
20	+20/+15/+10/+5	+12	+12	+6	+10	+1	Внезапный Удар + 3d6

Жулик

Жулики предпочитают держаться в тени. Так, например, тень может быть в глухих переулках Королевской Гавани. Другой пример, это неприметная личность в свите влиятельного господина. Они воруют то, что помогает им выжить, будь то деньги, лошади или информация. Одни добиваются преимущества украдкой, другие уповают на силу и запугивают слабых и трусливых, чтобы добиться своего. Жулики находчивы и приспосабливаемы. Иногда кажется, что они способны вытащить свой зад из самых неприятных ситуаций.

Приключения

Жулики чаще всего отправляются на поиски приключений, если их привлекает возможность легко обогатиться. Иногда рассерженные жертвы Жулика гонят его, или патруль часовых наступает на пятки. Одни идут в поисках всё более лакомых кусков, другим просто надоедает их окружение, и они хотят сменить обстановку.

Характеристики

Жулики очень многогранно развиты, и в своей жизни могут идти по разным путям. Одни могут пойти путём незаметности, проскользнуть в здание с практически любой охраной, оставаясь необнаруженными. Другие сосредотачиваются на социальных навыках, используют сеть своих контактов, запугивают и очаровывают окружающих, чтобы добиваться своих целей. Третьи проникают в жизнь других людей, и делают всякие непотребства себе на благо от их имени.

Происхождение

Жулики происходят из самых разных слоёв общества, но наиболее часто встречаются среди простонародья, так как этим людям нечего терять, если они нарушат закон. Они встают на путь преступника где-то из-за отчаяния, а где-то из-за лени. Возможно, они выросли в самых грязных городских трущобах, они выцарапывали себе на проживание, воровали, ловили крыс и голубей на ужин. Бывает, что рождённые в высокородных семьях становятся Жуликами. Эта склонность может быть у них в крови, или прийти из-за скуки или врожденной злости. Они могут совратить юных аристократов, или даже похитить их из собственной семьи, чтобы досадить их лорду.

Предыстория

Как уже упоминалось, иногда сыновья и дочери знатных семей отворачиваются от закона для того, чтобы выказать свой мятежный дух родителям. Не один из Великих Домов и их знаменосцев не может наверняка избежать такого вероломства. Частенько, благородные находят ту или иную возможность научиться такому, чему их никогда не научат домашние наставники.
Примеры Жуликов: Лорд Петир Бейлиш; Варис, королевский мастер над шептунами.

Информация по Игротехнике

Жулики имеют следующую игротехническую информацию.

Способности

Ловкость важна для многих Навыков Жулика, так же как для того, чтобы защитить его. Умелый Жулик может увернуться от удара мечом, запрыгнуть на бельевую верёвку и, совершив акробатический кульбит оказаться на другой улице в полной безопасности. Интеллект тоже важен для Жулика, ведь обладая острым умом он сможет научиться гораздо большим вещам, которые помогут ему выжить на улицах. Высокая Харизма помогает Жулику во время общения с другими людьми, а также незаменима, чтобы успешно замаскироваться, в случае если Жулику нужно вдруг испариться.

Единицы Здоровья (ХП)

Жулики получают 6 ХП на первом уровне. Получая каждый последующий уровень, они получают 1 ХП. Применяется модификатор Телосложения.

Навыки Класса

Навыки Класса Жулик (и ключевая способность для каждого умения): Оценка(Инт); Баланс(Лов); Блеф(Хар); Скалолазание (Сил); Ремесло: Ремесленник(Лов); Расшифровка (Инт); Дипломатия (Хар); Поломка устройств (Инт); Маскировка (Хар); Мастерство Побега (Лов); Подделка (Инт); Сбор Информации (Хаар); Скрытность (Лов); Запугивание (Хар); Знание: Местная Область (Инт); Знание: Управление (Инт); Знание (Преступный мир); Тонкий Слух (Муд); Тихое Передвижение(Лов); Взлом Замков (Лов); Представление(Хар); Профессия (Муд); Поиск (Инт); Определение Мотива(Муд); Ловкость рук (Лов) Говорить на языке (нет); Заметить (Муд); Плавание (Сил); Акробатика (Лов); Использование Верёвки (Лов).

Очки Навыков (СП)

На первом уровне Жулики получают (9+модификатор интеллекта)х4 СП, Людям +4СП.
На каждом добавляемом уровне 9+модификатор интеллекта СП, Люди +1 СП.

Очки Влияния

На каждом уровне ремесленники получают 3+ модификатор Харизмы.

Классовые Особенности

Ниже приведены классовые особенности Жуликов.

Мастерство владения оружием и бронёй

Жулики владеют всем простым оружием, короткими мечами, короткими луками и лёгкой бронёй.

Незаконная Сделка

Начиная с 1-го Уровня, Жулик получает +5 премию ко всем проверкам Дипломатии, сделанным, в случае если персонаж пытается найти, купить или продать запрещённые или контрабандные товары.

Любимчик Фортуны

Когда Жулик попался, когда он не может найти выход из ситуации, возможно, имеет смысл просто положиться на удачу. Однажды в день, начиная со 2-го Уровня, Жулик может повторно перекинуть любую неудавшеюся проверку Способности, проверку Навыка, бросок Нападения или Защиты, и Спасбросок. Персонаж сам выбирает, когда использовать данную Спец Способность. В любом отдельно взятом столкновении эта Спец Способность может быть использована единожды. Для большей информации см. Фит Любимчик Фортуны в главе "Фиты". На 9-м уровне эта Спец Способность может быть использована дважды в день, и на 16-м трижды.

Мастерство Навыка

На 5-ом и 10-ом Уровне, Жулик получает дополнительный Фит, Мастерство Навыка. Навыки не могут быть подняты выше максимума, основанного на текущем Уровне Жулика.

Незаметная Атака

Если цель Жулика потеряла, по каким либо причинам, бонус Ловкости к защите, то в случае успешной Атаки против неё, Жулик наносит дополнительные повреждения. Дополнительное повреждение – 1d6 на 3-ем уровне, и дополнительно 1d6 каждые четыре уровня после этого. Если в случае Незаметной Атаки выпадает Критический Удар, то дополнительное повреждение не умножается.
Незаметная Атака, при Дистанционных Атаках возможна только на Коротких Дистанциях. Жулик не может стрелять с высокой точностью по целям вне диапазона Короткой Дистанции.

С дубинкой (Блэк Джэк) или невооруженной рукой, Жулик может произвести Незаметную Атаку, но вместо нормального повреждения, нанесёт НЕ смертельное. Жулик **не** может использовать обычное оружие, наносящее смертельные повреждения, для нанесения НЕ смертельных повреждений с помощью Незаметной Атаки.
Жулик может провести Незаметную Атаку, только по живым существам с понятной ему Анатомией. Любое существо Иммунное к Критическим Повреждениям, также не восприимчиво к Незаметным Атакам. Жулик должен видеть свою цель достаточно хорошо, чтобы выбрать наиболее уязвимую точку на теле противника, и поразить её. Дополнительные повреждения от подобных Спец Способностей, типа Внезапного Удара Охотника, складываются.

Дополнительные Фиты

На 4-м, 8-м, 14-м и 18-м уровне Жулик может выбрать дополнительные фиты из следующего списка: Драчун; Любимец Фортуны; Великая Выносливость; Железная Воля; Молниеносные Рефлексы; Благородный Дух; Политические Связи; Дикий Боец; Мастерство Навыка; и Строгий Облик.

Специальная Способность

На 6-ом, 12-ом, 17-ом, и 20-ом Уровне, Жулик может выбрать Спец Способность из следующего списка: Калечащий Удар, Спасительный Отскок, Эксперт Навыка, или просто взять дополнительный Фит.
Калечащий Удар: Когда Жулик попадает по противнику Незаметной Атакой, цель повреждения также теряет 1 единицу Силы, (Это повреждение восстанавливает по норме 1 пункт в день).
Спасительный Отскок: Однажды в день, когда во время боя Хит Поинты Жулика уменьшаются до 0 или ниже, Жулик может попытаться отскочить от удара. Он делает Спасбросок Реакции (Уровень Сложности равен нанесённому повреждению); В случае успеха, Жулик получает только половину повреждения от удара (Округление вверх) Валет должен знать о нападении, чтобы среагировать на него и выполнить Спасительный Отскок - если премия Ловкости к Классу Защиты, по каким либо причинам пропадает, то выполнить Спасительный Отскок невозможно.
Эксперт Навыка: Жулик выбирает количество Навыков равных 2+Модификатор
Интеллекта (но минимум 1 есть в любом случае). Делая проверку одного из выбранных Навыков, Жулик может Взять 10, даже если какие-то отвлекающие факторы мешали бы Жулик делать так. Жулик может брать эту Спец Способность несколько раз.

Наблюдение за Пташками

Жулик учится наблюдать за людьми, он понимает, что его жизнь может зависеть от знания того, кто к кому как относится на самом деле. На 13 Уровне Жулик может узнать влияние других, тратя время и ресурсы. На своей родной территории Жулику необходимо 10 дней, минус модификатор Мудрости или Харизмы умноженный на 2 (но минимум 1 день), чтобы изучить цель. В других землях, или незнакомой территории Жулику необходимо 30 дней, минус

модификатор Мудрости или Харизмы умноженный на 2 (но минимум 5 дней), для изучения объекта. Предполагается, что Жулик сильно тратиться на взятки и подарки, и Уровень Богатства Жулика на время этого действия уменьшается на 1. Валет должен сделать проверку Навыка Определения Мотивов (Уровень Сложности 25), и в случае успеха идентифицирует одно Влияние (человека или организации). Мастер, в свою очередь, однозначно определяет, сколько Влияния целевой персонаж вложил: Низкое Влияние (1-5 Пунктов Влияния), Умеренное Влияние (6-10 Пунктов Влияния), Высокое Влияние (11-15 Пунктов Влияния), или Огромное Влияние (16+). Жулик не может Взять 10 или 20 на этом броске. Таким образом, не могут быть определены Секретные Влияния.

Таблица 6-8: Жулик

Уро-вень	Базовый бонус атаки	Спас выно-сЛивости	Спасбр-осок ре-акции	Спасбр-осок воли	Защ ита	Репут а-ция	Специально
1	+0	+0	+2	+0	+1	-	Незаконная Сделка
2	+1	+0	+3	+0	+2	+1	ЛюбимчикФортуны1/день
3	+2	+1	+3	+1	+3	-	Незаметная Атака +1d6
4	+3	+1	+4	+1	+4	-	Дополнительный Фит
5	+3	+1	+4	+1	+5	+1	Мастерство Навыка
6	+4	+2	+5	+2	+6	-	Специальная Способность
7	+5	+2	+5	+2	+7	+1	Незаметная Атака +2d6
8	+6/+1	+2	+6	+2	+8	-	Дополнительный Фит
9	+6/+1	+3	+6	+3	+9	-	ЛюбимчикФортуны2/день
10	+7/+2	+3	+7	+3	+10	+1	Мастерство Навыка
11	+8/+3	+3	+7	+3	+11	-	Незаметная Атака +3d6
12	+9/+4	+4	+8	+4	+12	+1	Специальная Способность
13	+9/+4	+4	+8	+4	+13	-	Птичий Надзор
14	+10/5	+4	+9	+4	+14	-	Дополнительный Фит
15	+11/+6/+1	+5	+9	+5	+15	+1	Незаметная Атака +4d6
16	+12/+7/+2	+5	+10	+5	+16	-	ЛюбимчикФортуны3/день
17	+12/+7/+2	+5	+10	+5	+17	+1	Специальная Способность
18	+13/+8/+3	+6	+11	+6	+18	-	Дополнительный Фит
19	+14/+9/+4	+6	+11	+6	+19	-	Незаметная Атака +5d6
20	+15/+10/+5	+6	+12	+6	+20	+1	Специальная Способность

Мейстер

Мейстеров часто называют "рыцарями разума", их широкие познания и опыт полезны и знати, и Лордам во всех Семи Королевствах. Мейстеры обучаются в великой крепости, Цитадели Староместа. Их учат там множеству различных дисциплин. Они носят широкую цепь, каждое из звеньев которой сделано из различного металла, который символизирует определенную дисциплину. Однажды надев свою цепь, Мейстер даёт обет безбрачия, и обет служения**.** Мейстеры - мирские советники Королей и Лордов, также как Богословы – духовные советники. Они уверенны, что волшебство и монстры покинули Семь

Королевств, они – скептики, которые ищут материальные и логичные объяснения всем чудесам на свете.

Приключения

Мейстеры пускаются в приключения ради знания, которое можно постичь, или тайны, которую можно решить. Они основательно готовятся к любому приключению, в котором планируют участвовать, потому что без предусмотрительности, они окажутся во власти более быстрых и более сильных. Решившийся пуститься в приключения Мейстер стремится расширить своё понимание мира, а может, делает это для того, чтобы найти экзотические вещества, или тайны, которые они смогут забрать в свои лаборатории и для дальнейшего исследования.

Характеристики

Мейстеры, непревзойдённые по широте познаний люди в Семи Королевствах. С возрастом их осмысление мира и знания становятся ещё более обширными, а каждый конкретный Мейстер становится известен своими ценными записями, ядами ли, хорошим звездочётом или познаниями в истории Королевства. Даже если Мейстер не имеет знания в конкретной области, он может попытаться найти необходимую информацию в своей библиотеке, или даже в Цитадели Староместа. Они проводят свои жизни в изучении нескольких дисциплин, добавляя звенья к цепям, которые носят вокруг шеи. Кроме того, Мейстеры обучены обращению и тренировке воронов, они наблюдают за вороньими гнездовьями в большинстве замков Семи Королевств.

Происхождение

Цепь Мейстера

Цепь Мейстера носится в течении всей его жизни, и никогда не снимается. Каждое звено символизирует отдельную изученную дисциплину, включая:
- Золото символизирует познания в ведении счетов и казначействе
- Серебро в лечении
- Железо в военном деле
- Чёрное железо в обращении с воронами
- Валирийская Сталь в величайших загадках

Мейстеров берут в обучение, в зависимости от их таланта, а не происхождения**.** Дети знатных домов, с большей вероятностью будут замечены существующим Мейстером, который может направить их в Староместскую Цитадель, однако, социальный класс - не решающий фактор. Вновь прибывших студентов в цитадели считают новичками. Когда новичок решает, что освоил предмет, он предстаёт пред Архимейстером - главным авторитетом в той или иной проблеме. Если студент успешно отвечает на вопросы Архимейстера и решает учебные задания, он приобретает звено. После получения первого звена, он становится аколитом (обычно 2-й, 3-й Уровень). Как только аколит приобретает достаточно много звеньев, чтобы сформировать цепь (Да, это неудобно для студентов с толстыми шеями!), он может становиться полноправным Мейстером (обычно к 3-му, 5-му Уровень). Как только Мейстер приносит свои обеты и надевает цепь, он навсегда оставляет

имя Дома, которое он, возможно, имел. Мейстеры целиком посвящены своему знанию и своим дисциплинам. Они не должны связывать себя семейными привязанностями или политическими связями.

Мейстеры и Учёные

Мейстеры, это академики и учёные Вестероса. Поскольку чётко обозначенного класса "Учёный" нет, и поскольку в Цитадели позволено учиться не только Мейстерам, то предлагаются следующие руководящие принципы:
●Любой персонаж может взять до 2-х уровней Класса Мейстер. Хотя в Цитадели запрещено учиться женщинам, у женщины есть возможность попытаться найти себе учителя вне Цитадели
●Персонаж может взять 3 или 4 Уровня Мейстера, не произнося клятвы, но только если он учится в Цитадели.
●Персонаж не может взять 5 или больше Уровней Мейстера, если он не дал клятву.

Социальный Статус и Клятвы

Персонаж который учится в Цитадели, может какое-то время сохранять Связь со своим Домом, с разрешения Мастера. Простолюдин, или персонаж не имеющий Связи с собственным Домом, обычно имеет Ранг Социального Статуса равный 0. Когда студент получает своё первое звено (обычно 2-й Уровень), он становится помощником, и получает Ранг Социального Статуса 1 (Цитадель +5). Если он уже имеет более высокий Социальный Статус (персонаж знатного происхождения), он сохраняет Связь со своим Домом, и все связанные с Домом Очки Влияния, и просто добавляет Очки Влияния (Цитадель +5).
Произнеся клятвы Мейстера (обычно в районе 3-5 уровней), персонаж оставляет свою фамилию и любые Связи со своим благородным Домом, если он их имел. Он теряет все Пункты Влияния, связанные с Домом, и основанные на его Социальном Статусе. Как посвященный Мейстер, он, однако, получает Ранг Социального статуса 2. Он также получает 5 Пунктов Влияния (вне Цитадели +5), которые обычно распределяются на любой дом или организацию, к которой он отныне приписан. Мейстер, назначенный на службу лорду, может повысить свой Социальный Статус, но обычно, Социальный Статус будет на два Ранга меньше чем у лорда, которому этот Мейстер служит. При исключительных обстоятельствах они могут владеть огромной властью в определенной области (см. Служение Лордам, стр. 90). Мейстер никогда не может подняться выше Социального Статуса 5, чтобы не произошло.

Ограничения студентов (Необязательно)

Хотя, номинально, студенты могут успешно учиться в Цитадели долгие годы не произнося клятвы, Мастер может ограничить их в этом, на подходе к 5 Уровню. Схожим образом, если Мастер принимает понятие " вечный студент", он может позволить персонажу брать любое число Уровней Мейстера, не принося клятвы. Предполагается, что в такое случае, персонаж никак не может освоить следующие дисциплины**:** Архи-Знаток, Архи-Советник и Отравитель. Кроме того, их Пункты Влияния, должны уменьшиться до 3-х за Уровень, что объясняется их уединенным образом жизни.

Нарушенные клятвы

Как только Мейстер принёс свою клятву, он больше не может брать мульти-классы. Если персонаж-Мейстер решает взять Уровень в другом Классе, он некоторым образом нарушает свои клятвы. Мастер может отказаться от этого запрета. Мейстер нарушивший свою клятву, никогда больше не может брать Уровни Мейстера, и Цитаделью будет считаться изгоем.

Предыстория

Большая часть Домов в Семи Королевствах имеет своего Мейстера, который заведует воронами и является советником лордов во всех их делах. Но в первую очередь, Мейстеры служат Цитадели, и могут быть призваны, чтобы выполнять поручения данные Цитаделью, действовать от её имени. Великий Мейстер - Мейстер, отправленный для того, чтобы служить королю.
Примеры Мейстеров: Мейстер Лювин, Мейстер Винтерфелла. Великий Мейстер Пицель, Великий Мейстер и член королевского совета, Королевской Гавани.

Информация по Игротехнике

Мейстеры имеют следующую игротехническую информацию.

Требования

Цитадель, в которой обучаются все Мейстеры, традиционно запрещает женщинам учиться здесь. Все персонажи-Мейстеры должны быть мужчинами.

Способности

Интеллект важен для Мейстера, поскольку он предоставляет возможность изучить больше Навыков, и таким образом превзойти других в большем количестве дисциплин. Кроме того, многие Навыки Мейстера основаны на Интеллекте. Мудрость также важна для Мейстеров, ведь они является советниками королям и аристократам. Восприятие Мейстера и способность читать эмоции людей и их мысли - жизненно важный инструмент в его арсенале. Харизма - также необходимая Способность для любого Мейстера, который надеется оказывать влияние на своего лорда.

Единицы Здоровья (ХП)

Мейстеры получают 6 ХП на первом уровне. Получая каждый последующий уровень, они получают 1 ХП. Применяется модификатор Телосложения.

Навыки Класса

Навыки Класса Мейстер(и ключевая способность для каждого умения) Оценка(Инт); Блеф(Хар), Ремесло: Алхимия (Инт); Ремесло: Ремесленник (Лов); Ремесло: Кузнец (Сил); Ремесло: Работа по дереву(Лов); Ремесло: Рукоделие (Инт); Ремесло: Изготовление Стрел (Инт); Расшифровка (Инт); Дипломатия (Хар); Поломка устройств (Инт); Маскировка (Хар); Подделка (Инт); Сбор Информации (Хар); Приручение Животных (Хар); Знание: Все (Инт)(кроме Знания: Преступный Мир); Тонкий слух (Муд); Взлом Замков (Лов); Представление(Хар); Профессия (Муд); Поиск (Инт); Определение Мотивов (Муд); Языки (нет); Выживание (Муд).

Очки Навыков (СП)

На первом уровне Мейстеры получают (9+модификатор интеллекта)х4 СП, Людям +4СП.
На каждом добавляемом уровне 9+модификатор интеллекта СП, Люди +1 СП.

Очки Влияния

На каждом уровне Мейстеры получают 5+ модификатор Харизмы.

Классовые Особенности

Ниже приведены классовые особенности Мейстеров.

Мастерство владения оружием и бронёй

Мейстеры владеют всем простым оружием.

Грамотность

Мейстеров обучают в Цитадели читать и писать, для того, чтобы они могли в полной мере управлять почтовыми воронами своего Лорда. На первом уровне Мейстеры получают Фит Грамотность.

Вороны

Мейстер может послать сообщение вороном, что позволяет ему управлять самой быстрой формой коммуникации в Семи Королевствах. Чтобы добиться успеха, он должен сделать проверку навыка Приручение Животных (Хар) (Уровень Сложности 15).

Дополнительный Фит

На 1-ом, 5-ом, 9-ом, 13-ом и 17-ом Уровнях, Мейстер может выбрать дополнительный Фит из следующего списка: Власть; Известность; Привилегированный; Врачевание; Политические Связи; и Мастерство Навыка.

Звездочет

Мейстер познаёт астрономию, понимает движение небесных тел, знает звёзды, фазы луны. Благодаря этим познаниям он может составить диаграмму продолжительности дня и, что более важно смены сезонов. Мейстер получает премию +4 к проверкам Навыков, которые имеют зависимость от познаний небесных тел, например Знание: Природа (основанные на сезонах или погоде), или Знание: Навигация (основанные на звёздах).

Исследование

На 3-ем Уровне, при наличии времени и доступа к библиотеке или иному источнику информации, Мейстер может ответить даже на те вопросы, которые не входят в его область знаний. Мейстер может сделать проверку Знания по любой теме, и если у него есть возможность заниматься исследованием хотя бы час. Дополнительно, Мейстер получает премию +2 на его бросок за каждый час Исследования, но не выше максимальной премии, равной двойному значению модификатора интеллекта Мейстера. Первый час Исследования не предоставляет премии, если Мейстер не имеет ни одного Ранга в Навыке Знания связанном с объектом Исследованием.

Мастерство

На 2-ом Уровне, и далее на каждом чётном, Мейстер усовершенствует одну из своих дисциплин. Он может выбрать любую из *нижеследующих* дисциплин, но не более одного раза (если не оговорено обратное).
Превосходное Врачевание. Мейстер имеющий Фит Врачевание может улучшить свои познания лечения. Если при наблюдении за раненным персонажем, Мейстер с Фитом Превосходное Врачевание тратит день, и успешно проводит проверку навыка Лечения, то раненный персонаж дополнительно восстанавливает +4 ХП. Мейстер должен иметь Фит Врачевание, чтобы приобрести Превосходное Врачевание.
Знаток. Мейстер может сделать специальную проверку знания Знатока с премией равной его Уровню Мейстера + Модификатор Интеллекта, чтобы понять, знает ли он какую то информацию о местных, известных людях, известных вещах, примечательных местах (Если он имеет 5 и больше рангов в соответствующем Навыке Знания, он получает премию по этой проверке +2). Мейстер не может брать 10 или 20 на эту проверке.
Архи Знаток. Мейстер со Спец Способностью Знаток, может сделать вывод из истории и применить это к текущей ситуации, например, отмечая подобную тактическую или политическую ситуацию и припоминая гениальное решение, которое приняли тысячи лет назад. Если Мейстер делает успешную проверку Знатока, он получает обстоятельную премию на уместном Навыке, таком как Блеф, Дипломатия, Знания или Определения Мотивов. Эта премия ровна половине Уровня Мейстера + Модификатор Интеллекта. Чтобы взять эту Спец Способность, необходимо иметь Спец Способность Знаток.
Лингвист. Мейстер получает 3 Очка Навыка, каждый из которых обязан потратить на Навык Языки, либо они могут быть использованы, чтобы научиться писать и читать на другом языке. Эта дисциплина может быть выбрана не раз.
Герольд. Мейстер получает премию +4 ко всем проверкам Знания: Дворянство.
Советник. Мейстер получает премии +2 к Навыкам Дипломатии и Определения Мотивов.
Архи Советник. Став Советником, Мейстер может стать ещё более лучшим советником, так, что его советы будут оказывать реальную помощь его Лорду. Если Мейстер советует кому-то в течении часа, персонаж которому посоветовали получает +2 премии к одному из следующих Навыков(выбирается во время рекомендации):Блеф, Дипломатия, Знание(Любое подходящее ситуации), Определение Мотивов. Эта премия действует в течении часа. Мейстер должен иметь Мастерство Советник, прежде чем взять Мастерство Архи Советник. Эти премии увеличиваются до +4 на 10-м Уровне(советовать

нужно 2 часа), и +6 на 16-м (советовать придётся 3 часа). Совет действует на 2-х человек на 8-м Уровне, 3-х на 12-м и 4-х на 18.
Отравитель: Мейстер имеет доступ к широкому разнообразию ядов, которые или находятся в его личной коллекции, или же он знает, где можно достать редкие варианты или компоненты**.** Общество нормально реагирует на то, что у Мейстера есть яды. Мейстер не может никогда отравить себя, используя яды. С ростом опыта, Мейстер узнаёт о всё более экзотических ядах. Ценность ядов в коллекции Мейстера равняется 200 серебряным оленям умноженным на Уровень Класса Мейстер. Когда яды должны быть доставлены из далёких областей мира, требуется 2д4 недель, для того, чтобы доставить их.
Приручение Воронов. Мейстер получает премию +8 на проверку Навыка Приручение Животных, сделанным на обучение (УС=20) и посылание воронов. Он может преподавать птицам простые и не очень задачи, без проверки Навыка.
Величайшие тайны. Мейстер изучил историю и философию волшебства, или "величайшие тайны", поскольку всё это изучают в Цитадели. Мейстер может сделать специальную проверку знания, равную его Уровню Мейстера + Модификатор Интеллекта, чтобы определить, знает ли он какую-то информацию о легендах, тайнах, артефактах или неизвестных созданиях. Если Мейстер имеет 5 и более Рангов Навыка Знание: Таинство, то он получает премию +2 на эту проверку. Мейстер не может Взять 10 или 20 при этой проверке, потому, что этот вид знания очень случаен. (См. Таблицу 6-11).

Звенья Цепи

На 3-ем, 7-ом, 11-ом, 15-ом и 19-ом Уровнях, персонаж добавляет звено к своей цепи Мейстера. Он выбирает навык из следующего списка: Оценка, Ремесло: Любое, расшифровка, Лечение, Знание: Любое, Профессия: Любая. Он получает премию +4 к любой проверке выбранного Навыка.

Логика и Здравый Смысл

Начиная с 5-го Уровня, Мейстеры получают премию к Навыкам основывающимся на Интеллекте. Эта премия равна количеству Рангов в этом Навыке, но не больше максимальной премии указанной в Таблице 6-9. Мейстер также получает премии к Навыкам Основанным на Мудрости и Харизме, равные половине Рангов Навыков (округлять вниз), но не больше максимальной премии указанной в таблице 6-9.

Пример*:*
Мейстер Хельдан достиг 5-го уровня. В таблице указана Логика и Здравый смысл +1/+0. Для любого навыка основанного на Интеллекте, в котором Хельдан имеет хотя бы 1 Ранг, он получает премию, равную Рангу, до максимума (+1). На этом Уровне, он не получает никаких премий к Навыкам основанным на Мудрости и Харизме.
Если Мейстер Хельдан достигнет 14-го Уровня, его премия Логики и Здравого смысла будет +10/+5. Допустим, для этого примера, что Хельдан имеет Навыки: Оценка(5), Ремесло: Алхимия (10), Лечение (17), и Запугивание (3) (в скобках указаны Ранги Навыка). Для навыков основанных на Интеллекте, он получит премию, равную Рангам Навыков, и до максимума в +10. Таким образом он получает +5 на проверки Оценки, и + 10 к проверке Ремесло:

Алхимия. Для Навыков основанных на Мудрости и Харизме, он получает премию равную половине Рангов Навыков, и не превышающую табличный максимум +5. Таким образом, он получает +5 на проверку Лечения, и +1 (1/2 из 3-х Рангов, округлённая вниз), на проверки Запугивания.

Таблица 6-10 Проверки Знатока

УС	Тип Знаний
15	Распространенные, известные, по меньшей мере значительному меньшинству местного населения; общие истории героических подвигов, всем известное чудовищное преступление.
20	Нераспространенные, известный только нескольким людям; незначительные преступления дворянина или его сумасбродство.
25	Малоизвестные, известный немногими, трудно достать; история семьи странствующего рыцаря.
30	Очень малоизвестные, известный сегодня единицам; происхождение кровной мести, длящейся десятки поколений.

Таблица 6-11 Проверки Величайших Тайн

УС	Тип Знаний
15	Распространенные, известный маленькому меньшинству в большинстве поселений; народные рассказы и истории старых нянек.
20	Нераспространенные, известный только нескольким людям; знания о драконах и Валирийской стали.
25	Малоизвестные, известный очень немногими, добраться до этого очень сложно; история Детей Леса и гигантов.
30	Очень малоизвестные, известный ныне единицам ; знания древней Валирии и.. Иные.

Таблица 6-9: Мейстер

Уро-вень	Базовый бонус атаки	Спас выно-сливости	Спасбр-осок ре-акции	Спасбр-осок воли	Защ ита	Репут а-ция	Специально
1	+0	+2	+0	+2	+0	+1	Грамотность, Воронье Гнездовье, Дополнит. Фит
2	+1	+3	+0	+3	+1	-	Мастерство, Витающий меж звёзд*
3	+1	+3	+1	+3	+1	+1	Звенья Цепи,Исследование**
4	+2	+4	+1	+4	+2	-	Мастерство
5	+2	+4	+1	+4	+2	+1	Логика и Смысл +1/+0 Дополнительный Фит
6	+3	+5	+2	+5	+3	-	Логика и Смысл +2/+1 Мастерство
7	+3	+5	+2	+5	+3	+1	Логика и Смысл +3/+1 Звенья Цепи
8	+4	+6	+2	+6	+4	-	Логика и Смысл +4/+2

							Мастерство
9	+4	+6	+3	+6	+4	+1	Дополнительный Фит Логика и Смысл +5/+2
10	+5	+7	+3	+7	+5	-	Мастерство Логика и Смысл +6/+3
11	+5	+7	+3	+7	+5	+1	Звенья Цепи Логика и Смысл +7/+3
12	+6/+1	+8	+4	+8	+6	-	Логика и Смысл +8/+4 Мастерство
13	+6/+1	+8	+4	+8	+6	+1	Логика и Смысл +9/+4 Дополнительный Фит
14	+7/+2	+9	+4	+9	+7	-	Логика и Смысл +10/+5 Мастерство
15	+7/+2/	+9	+5	+9	+7	+1	Звенья Цепи Логика и Смысл +11/+5
16	+8/+3	+10	+5	+10	+8	-	Логика и Смысл +12/+6 Мастерство
17	+8/+3	+10	+5	+10	+8	+1	Дополнительный Фит Логика и Смысл +13/+6
18	+9/+4	+11	+6	+11	+9	-	Мастерство Логика и Смысл +14/+7
19	+9/+4	+11	+6	+11	+9	+1	Логика и Смысл +15/+7 Звенья Цепи
20	+10/+5	+12	+6	+12	+10	-	Мастерство Логика и Смысл +16/+8

*Мейстер обычно приобретает своё первое звено цепи на 2-м уровне. Когда это происходит, он становится известным как помощник, с Рангом Социального Статуса 1 и имеет 5 Очков Влияния на Цитадель.
** Мейстер, обычно произносит клятвы где-то между 3-им и 5-ым Уровнем. Когда он произносит клятвы, он отказывается от своего имени. Однако, как обращенный, он имеет Ранг социального Статуса 2, и получает ещё 5 Очков Влияния (обычно тратятся на дом, в который назначен Мейстер).

Воин

Знаменосцы, служащие лорду, блуждающие продажные клинки нанятые торговцами за их боевое мастерство, одичалые, рвущие врагов зубами - всё это лишь несколько примеров Воинов, которых можно найти повсеместно в Семи Королевствах. Они формируют ядро армии любого лорда, они всегда могут найти работу в городской страже или замковой страже. Есть явные отличия между профессиональным воином, и крестьянином, взявшимся за меч для того, чтобы защитить свой дом. Любой станет биться, когда у него не останется выбора, но для воина - битва это профессия. Самых разных Воинов можно встретить в Семи Королевствах, продажных клинков, вольных всадников, авантюристов, мародеров или солдат. Их можно встретить любом городишке и замке. Они используют свою силу и боевое мастерство, чтобы сделать карьеру.

Приключения

Войны, восстания, ловля преступников, развлечение на турнирах - вот наиболее распространенные занятия Воинов. Много Воинов применяют своё мастерство для поддержания порядка на земле, независимо от того являются ли они городскими стражниками или справедливыми горожанами маленьких пограничных городишек. Воины, нарушившие закон, могут вместо того, чтобы сидеть в тюрьме, присягнуть Ночному Дозору, за что будут амнистированы, ведь на Стене важна каждая рука, способная держать меч.

Характеристики

Воины составляют костяк регулярных войск в Семи Королевствах. Они свободно владеют разнообразным оружием, и довольно комфортно чувствуют себя во время боя облачившись в броню. От сражения к сражению Воины становятся всё более опытными, они начинают понимать ситуацию на поле боя и могут командовать другим, для большей эффективности действий. Мастерство в обращении с оружием может помочь Солдату прожить долгую жизнь, но умение командовать людьми в бою, может помочь Воину переступить врождённые пределы и достигать новых высот успеха.

Происхождение

В Воины идут люди из всех слоёв общества, от самых непритязательных простолюдинов до благородных знаменосцев. И мужчины и женщины могут обучаться фехтованию у различных преподавателей, каждый из которых передаёт свой уникальный стиль боя, обучая ему других. Некоторые с рождения учатся стать рыцарями, тренируясь для турнирных боёв и битвы в масштабных сражениях. Другие изучают сомнительные приёмы уличных боёв, чтобы выжить в суровом преступном мире города.

Предыстория

Во всех домах Семи Королевств служат много Воинов, от продажных клинков, которые сопровождают их армии и караваны до предельно лояльной домашней стражи, которая охраняет стены их замков и личные покои. Воины могут стать доверенными помощниками или даже близкими друзьями дворянам, которым служат.
Примеры Воинов: Бронн, продажный клинок; Роб Старк, Король Севера.

Информация по Игротехнике

Воины имеют следующую игротехническую информацию.

Способности

Сила - основной источник заработка для Воина. Сила важна во всех аспектах ближнего боя, но особенно для нанесения повреждений. Ловкость важна для Воина в первую очередь тем, что позволяет избежать ран в бою. Интеллект

позволяет им более эффективно изучать военные искусства и поддерживать в сохранности оружие и доспех.

Единицы Здоровья (ХП)

Воины получают 10 ХП на первом уровне. Получая каждый последующий уровень, они получают 3 ХП. Применяется модификатор Телосложения.

Навыки Класса

Навыки Класса Охотник (и ключевая способность для каждого умения): Скалолазание (Сил), Ремесло: Кузнечное дело(Сил), Ремесло: Изготовление Стрел(Инт), Мастер Побега (Лов), Сбор Информации (Хар), Скрытность (Лов), Запугивание (Хар), Прыжок (Сил), Знание: Архитектура (Инт), Знание: Местная область (Инт), Знание: Преступный Мир(Инт), Знание: Военные действия(Инт), Профессия (Муд), Верховая Езда (Лов), Языки (нет), Бдительность (Муд), Плавание (Сил).

Очки Навыков (СП)

На первом уровне Охотники получают (3+модификатор интеллекта)х4 СП, Людям +4СП.
На каждом добавляемом уровне 3+модификатор интеллекта СП, Люди +1 СП.

Очки Влияния

На каждом уровне Воины получают 4+ модификатор Харизмы.

Классовые Особенности

Ниже приведены классовые особенности Воинов.

Мастерство владения оружием и бронёй

Воины владеют всем простым и военным оружием. Также они владеют всей лёгкой бронёй, средней бронёй и щитами.

Дополнительный Фит

Воин получает дополнительный Фит на 1-м уровне. Также он получает Дополнительный Фит на 2-м уровне, и далее каждые три Уровня. Воин должен соответствовать всем требованиям необходимым для взятия Фита, прежде чем стать его обладателем.

Совместимость Брони

Воин умеет использовать преимущества брони, чтобы отклонять удары уменьшить наносимый ими вред. В результате он получает премию +1 к Рейтингу Брони на третьем уровне, но только если на нём броня которой он

владеет (имеет Мастерство владения). Эта премия увеличивается до +2 на 10-м Уровне, и до +3 на 16-м (Эта премия складывается с любой другой премией Совместимости Брони, но максимум до +3). Надо отметить, что эта премия не штрафует Проникающий Выстрел противника, направленный чтобы обойти броню Воина (см. стр. 244, правила боевых взаимодействий). Если персонаж достиг максимума премии Совместимости Брони, то в следующий раз он получает Дополнительный Фит вместо Совместимости Брони.

Мастерство Брони

Всегда, когда Воин 7-го или более Уровня носит любую броню, максимальная премия Ловкости и штраф проверки брони улучшены на один пункт. Например, Воин 7-го уровня в полном латном доспехе имел бы максимальную премию ловкости +2 и штраф проверки брони -5. Мастерство Брони полученное персонажем от другого класса - складывается с этим.

Таблица 6-12: Воин

Уро-вень	Базовый бонус атаки	Спас вынос-ливости	Спасбр-осок ре-акции	Спасбр-осок воли	Защ ита	Репут а-ция	Специально
1	+1	+2	+0	+0	+0	-	Дополнительный Фит
2	+2	+3	+0	+0	+1	+1	Дополнительный Фит
3	+3	+3	+1	+1	+2	-	Совместимость Брони+1
4	+4	+4	+1	+1	+3	-	
5	+5	+4	+1	+1	+3	+1	Дополнительный Фит
6	+6/+1	+5	+2	+2	+4	-	
7	+7/+2	+5	+2	+2	+5	+1	Мастерство Брони
8	+8/+3	+6	+2	+2	+6	-	Дополнительный Фит
9	+9/+4	+6	+3	+3	+6	-	
10	+10/+5	+7	+3	+3	+7	+1	Совместимость Брони+2
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	+8	-	Дополнительный Фит
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	+9	+1	
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	+9	-	
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	+10	-	Дополнительный Фит
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	+11	+1	
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	+12	-	Совместимость Брони+3
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	+12	+1	Дополнительный Фит
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	+13	-	
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	+14	-	
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	+15	+1	Дополнительный Фит

Дворянин

Благородные лорды великих домов Вестероса вершат судьбу Семи Королевств, затрагивая всё то, что ниже их по происхождению каждым своим решением и действием. Дворянином, может быть и торговец сидящий за толстыми стенами, дарованной ему твердыни, или же это могут быть люди рожденные от благородной крови, происхождение которой охватывает тысячи лет. Дворяне управляют простонародьем на своих землях благодаря системе вассальных присяг феодалу. Не все Дворяне правят большими землями, и менее знатные лорды разбросаны по небольшим гарнизонам и крепостям во всех регионах Семи Королевств. Однако, высокородное происхождение ещё не означает наличие благородного сердца, ведь именно Дворяне ответственны за большую часть наиболее отвратительных злодеяний в истории Королевств, ведь развращение властью и могуществом очень свойственно, для данного слоя общества.

Приключения

Дворяне часто подвергаются опасности со стороны других Дворян - интриганов. Хотя опасность может исходить от недовольного простонародья проживающего на землях Дворянина, угроза от других Дворян гораздо более опасна, поскольку влиятельные враги знают как навредить исподтишка, что редко может себе позволить прямолинейное
простонародье и которым даже армия лояльных рыцарей ничего не сможет противопоставить. Из-за этого обстоятельства у них остаётся два наиболее очевидных варианта: или изолировать себя и свою семью от большой политики, или с головой окунуться в игру престолов. В любом случае, жизнь Дворянина редко бывает далека от приключений и опасности.

Характеристики

Дворяне могут привлечь обширные ресурсы своих Домов если перед ними возникает опасная ситуация. В тяжелые времена Дворяне также могут рассчитывать на поддержку союзных Благородных Домов. У Дворян много лояльных последователей, которые выполнят любое распоряжение дворянина, вплоть до того, что отдадут жизни за своего лорда и не жалея себя обеспечат его безопасность.

Происхождение

Одни Дворяне рождаются наследниками Великих Домов Семи Королевств, другие получают титул и земли за службу короне. Дворяне развлекаются играя чужими жизнями и интригами, и чем ближе они к могуществу и власти, тем смертоноснее становится игра.

Предыстория

Все персонажи знатного происхождения должны взять хотя бы один Уровень

Дворянина, как их первый Класс. Дворяне, которые правят великими домами, с самого верха управляют теми, кто ниже их. Сыновья склоняются к обучению владению оружием, в то время как дочерей учат быть изысканными и достойными леди, однако, но и те, и другие одинаково смертоносны в политических играх. Если даже мелкопоместные Дворяне пользуются большим уважением у простонародья, то что уж говорить о Великих Лордах, под сапогами которых, кажется, содрогается весь мир.
Примеры Дворян: Королева Серсея Баратеон из дома Ланнистеров; Лорд Эддард Старк.

Как стать Дворянином

Если игрок хочет чтобы его персонаж вошел в круг Дворян, он должен заслужить это право в течении истории, и только после этого он заработает титул и земли. Обычно, только король может поднять чей-то статус так высоко, но если влиятельный лорд вступится в этом вопросе за персонажа, то распоряжение короля может стать простой формальностью. В рамках игры персонажу низкого происхождения необходимо иметь как минимум Ранг Социального Статуса 3, чтобы взять Уровень Дворянина. Ранг Социального статуса может быть увеличен посредством взятия Фитов Повышение Статуса и Богатство, которые могут быть приобретены обычным образом, могут быть предоставлены Мастером, или приобретён за Недостаток **(**или Недостатки**)** эквивалентной ценности. Если в ходе компании персонаж награждён землями и титулом, то персонаж должен взять по крайней мере один Уровень Класса Дворянин, когда он получит следующий уровень. Схожим образом, персонаж может стать благородным только на словах (т.е. он не получает Уровень Класса Дворянин, а просто как будто как будто возвышен над толпой в глазах окружающих) (см. получение титулов стр.192). Персонаж, богатство которого ниже, чем у его семьи может расцениваться как обедневший кузен. Подобным образом, персонаж которого радушно принимают в благородной семье Статус которой выше чем у него, с большой долей вероятности является дальним родственником, членом другой ветви дома.

Сыновья и дочери

Большинству дворянских сыновей дают военное обучение. Это значит, что после 1-го Уровня многие из них берут мультикласс Воина. Пошедшие по этому пути, чаще всего в дальнейшем берут Уровни Престиж Класса Рыцарь или Командующий. Если он не берёт мультикласс в начале, Дворянин должен позаботиться о приобретение Фита Владение Оружием (военное).
Дочери Дворян часто берут Фит Политические Связи или другие социальные Фиты. Они редко узнают, как пользоваться военным оружием или более тяжелой броней, если они не предрасположены к этому и чрезмерно предприимчивы. Дочери Дворян чаще всего берут мультикласс Ремесленника, Жулика или Престиж Класс Шпион. Те из них, кто испытывает зов Веры, могут стать Богословами. 0 Конечно есть и такие, которые предпочтут стать Охотником, Воином, Командующим или Водяным Плясуном.

Информация по Игротехнике

Дворяне имеют следующую игротехническую информацию.

Способности

Харизма определяет очаровательности и индивидуальности Дворянина, то, что Дворянин должен отполировать до блеска, если он надеется в дальнейшем отстаивать свои интересы. Сила и Ловкость важны тогда, когда Дворянин стремиться доказать своё могущество оружием, на ратном поле или в рыцарском поединке на турнире. Эти способности также помогают Дворянину на поле боя, когда его призывают для поддержки своего лорда, когда он должен руководить своими знаменосцами в бою для защиты своих интересов и исполнения требований. Интеллект и Мудрость, тем временем, имеют первостепенное значение для тех, кто желает играть в игру престолов.

Единицы Здоровья (ХП)

Дворяне получают 8 ХП на первом уровне. Получая каждый последующий уровень, они получают 2 ХП. Применяется модификатор Телосложения.

Навыки Класса

Навыки Класса Дворянин(и ключевая способность для каждого умения):
Оценка(Инт); Блеф(Хар); Ремесло: Рукоделие (Инт); Расшифровка (Инт); Дипломатия (Хар); Подделка (Инт); Сбор Информации (Хар); Запугивание (Хар); Знание: Иностранная Культура (Инт); Знание: История(Инт) Знание: Легенды(Инт); Знание: Местная Область (Инт); Знание: Дворянство(Инт); Знание: Религия (Инт), Знание: Управление (Инт),
Знание: Военные действия(Инт); Представление(Хар); Верховая Езда (Лов); Поиск (Инт); Определение Мотивов (Муд); Языки (нет); Плавание (Сил).

Очки Навыков (СП)

На первом уровне Дворяне получают (6+модификатор интеллекта) х4 СП, Людям +4СП.
На каждом добавляемом уровне 6+модификатор интеллекта СП, Люди +1 СП.

Очки влияния

На каждом уровне Дворяне получают 8+ модификатор Харизмы.

Классовые Особенности

Ниже приведены классовые особенности Дворян.

Мастерство владения оружием и броней

Дворяне владеют всем простым оружием и лёгкой броней. Заметка: Дворянские дочери могут заменить Фит Владение Бронёй (Лёгкая) на альтернативный. См. стр.201 Неумелая Атака.

Дополнительный Навык Класса

Дворян обучают своим Навыкам Богословы и Мейстеры. Иногда эти навыки могут показаться лишними для непосредственных целей Дворянина, однако, в любой момент могут оказаться неожиданно полезными. Таким образом, на 1-м Уровне, персонаж Дворянин может определить любые два внеклассовых Навыка как Навыки Класса. После того как игрок выбрал два Навыка, они навсегда становятся Навыками Класса.

Грамотность

Дворяне должны быть в состоянии эффективно общаться с другими лордами и Дворянами по всей земле. Поэтому они получают Фит Грамотность на 1-м уровне.

Благородное Образование

С раннего детства Дворян обучают надлежащим изысканным образом. И сыновья и дочери обучены умственным занятиям и социальным искусствам. На 1-м Уровне Класса Дворянин, благородный персонаж получает следующие Ранги в Навыках: Знание: История – 2 Ранга, Знание: Дворянство – 3 Ранга, Знание: Управление – 2 Ранга, и Представление (Любое) – 2 Ранга. Характер может обозначить любые
Специализации, и может потратить дополнительные Пункты Навыков на эти Навыка, до максимального Ранга Навыка персонажа.

Дополнительный Фит

Дворяне имеют большие возможности, по сравнению с простонародьем Вестероса. На 2-м Уровне, они могут дополнительно выбрать любой Фит, требованиям которого удовлетворяют. Дворянин может взять другой дополнительный Фит на 8-ом, 11-ом, 13-ом и 19-ом Уровнях.

Благородное Положение

Дворяне поддерживают хорошие отношения со многими личностями и группами личностей. Благодаря этому, им предоставляется дополнительное Влияние. На 2-ом, 6-ом, 10-ом, 15-ом и 18-ом Уровнях, Дворянин получает +4 дополнительных Очка Влияния, которые распределяет по собственному желанию.

Мандат

Дворяне имеют огромную власть в Семи Королевствах. У них есть союзники которые обладают влиянием, богатством и войсками. На 3-ем Уровне Дворяне улучшают свою способность обращаться к своему Влиянию. Они получают +1 премию на все проверки Влияния, а также уменьшают штрафы в тех ситуациях, когда они не имеют Влияния, на 1. Премия от данной способности Дворянина увеличивается до +2 на 5-ом Уровне, +3 на 7-ом, +4 на 12-ом и +5 на 16-ом.

Командование

Дворянин может скоординировать небольшую группу персонажей для выполнения совместной задачи, делая проверку Харизмы (Уровень Сложности 15 + число персонажей, которыми он командует). Успех увеличивает премию, предоставляя помощь другому действию в виде положительного модификатора +2. Это улучшение увеличается на два (+4,+6 и т.д.) каждый раз, когда эта Способность получается снова. Командование другими персонажами занимает у того, кто командует ими, всё время, на протяжении которого они выполняют поставленную перед ними задачу (минимум один полный раунд).

Таблица 6-13: Дворянин

Уро-вень	Базовый бонус атаки	Спас выно-сливости	Спасбр-осок ре-акции	Спасбр-осок воли	Защ ита	Репут а-ция	Специально
1	+0	+0	+0	+2	+0	+1	Дополнительный Навык Класса, Грамотность, Благородное Образование
2	+1	+0	+0	+3	+1	+1	Дополнительный Фит, Благородное Положение +4
3	+2	+1	+1	+3	+2	+1	Мандат +1
4	+3	+1	+1	+4	+3	+1	Командование +2
5	+3	+1	+1	+4	+3	+1	Мандат +2
6	+4	+2	+2	+5	+4	+1	Благородное Положение +4
7	+5	+2	+2	+5	+5	+1	Мандат +3
8	+6/+1	+2	+2	+6	+6	+1	Дополнительный Фит
9	+6/+1	+3	+3	+6	+6	+1	Командование +4
10	+7/+2	+3	+3	+7	+7	+1	Благородное Положение +4
11	+8/+3	+3	+3	+7	+8	+1	Дополнительный Фит
12	+9/+4	+4	+4	+8	+9	+1	Мандат +4
13	+9/+4	+4	+4	+8	+9	+1	Дополнительный Фит
14	+10/5	+4	+4	+9	+10	+1	Командование +6
15	+11/+6/+1	+5	+5	+9	+11	+1	Благородное Положение +4
16	+12/+7/+2	+5	+5	+10	+12	+1	Мандат +5
17	+12/+7/+2	+5	+5	+10	+12	+1	Командование +8
18	+13/+8/+3	+6	+6	+11	+13	+1	Благородное Положение +4
19	+14/+9/+4	+6	+6	+11	+14	+1	Дополнительный Фит
20	+15/+10/+5	+6	+6	+12	+15	+1	Командование +10

Налетчик

Налётчики живут в глухих краях Вестероса, ими могут быть как самозваные правители, так дикари, но они всегда представляют опасность для правящих домов Семи Королевств. Налетчики очень редко соблюдают какие-либо договоренности, за исключением тек, которые были скреплены сталью и кровью. Они всегда нехотя преклоняют колени, и даже тогда, их верность

вызвана не столько долгом, сколько страхом, не столько рыцарским достоинством, сколько уважением**.** Их считают дикарями живущими вне закона, однако, и влиятельные лорды и простонародье опасаются опустошений, к которым может привести нашествие Налётчиков на их земли.

Приключения

Всю жизнь Налётчика можно назвать приключением, от рождения и до самой смерти, которая частенько происходит совсем не по естественным причинам. Они занимаются разбоем в отдалённых землях малозначительных знаменосцев, или поднимают восстания и собирают армии против королей, правлением которых они недовольны. Налётчики плохо переносят размеренную, мирскую жизнь цивилизованного общества, они вряд ли станут простыми городскими стражниками или спокойными гражданами. Налётчики предпочитают динамичную жизнь, борясь с теми кто их как-либо, пускай даже и мнимо, оскорбил, стремясь к приключений ради самих приключений.

Дотракийские Наездники

Помимо одичалых, горцев и железных людей, Дотракийцы - также пример Класса Налётчик. Большинство Дотракийских воителей должны взять Класс Налётчика и выбрать способности, которые фокусируются на равнинах и верховой езде. Всадникам дотракийского моря этот стиль легко бронированного воина способного ударить и исчезнуть, намного более близок, чем закованным в тяжелую броню Воинам. Примечание: Вместо владения лёгкой бронёй и щитом, Дотракийцы должны взять Недостаток, Вне Постижимого , 6ВР* (См.главу Недостатки).

Характеристики

Налётчики - дикие бойцы, они бросаются на врага невзирая ни на что, иногда их опрометчивость граничит с безумием, они плюют на собственную безопасность ради острых ощущений, жертвуют собой только бы прорвать вражеский строй. Они редко что-либо понимают в тактических ухищрениях, однако часто умудряются приблизиться к противнику незаметно и украдкой убить тех, кто стоит на пути к их цели. Частенько их оружие являет собой нечто импровизированное, самодельное. Некоторые из них промышляют в море, другие считают себя хозяевами гор, лесов или равнин.

Происхождение

Налётчики обитают на окраинах цивилизованного общества, в некотором отдалении от крестьян и благородных дворян. Чаще всего это бедняки, они полагаются на свои чувства и мастерство, чтобы выжить в этом мире, но даже те из них, кто выбился в люди, например успешные пираты, имеющие богатство, золото, драгоценности, всё равно будут изгоями, и к ним будут относиться с презрением.
Некоторые из них объявляют себя владельцами необжитых земель, и тогда гордые лорды, или даже король, в своём праведном гневе собирают войска

чтобы раздавить самозванца. Многие Налётчики постоянно скрываются от правосудия и некоторые даже были объявлены в розыск самим королём за их преступления.

Предыстория

Большинство Налётчиков живут вне цивилизованного общества и не принимают участия в благородных играх, нити управления которыми сосредоточены в руках великих домов Семи Королевств. Может случиться так, что благородный дом расположенный далеко в глуши или просто презираемый остальными по каким-либо причинам, может стать приютом для пиратов, бандитов и других нехороших людей.
Но в большинстве своём Налётчики - простые преступники или дикие воины живущие на невостребованных для жизни землях Вестероса.
Примеры Налетчиков: Шагга, сын Дольфа; Оша, одичалая, пленница в Винтерфеле.

Информация по Игротехнике

Налетчики имеют следующую игротехническую информацию.

Способности

Ловкость помогает Налетчику оставаться незаметным во время нападения, а также позволяет избежать ударов наносимых воинами вооруженными качественным оружием и закованных в тяжелую броню. Благодаря Мудрости Налётчик заметит врага прежде, чем сам будет замечен, а Сила важна для того, чтобы переносить тяжести на большие расстояния и наносит смертельные удары.

Единицы Здоровья (ХП)

Налётчики получают 10 ХП на первом уровне. Получая каждый последующий уровень, они получают 3 ХП. Применяется модификатор Телосложения.

Навыки Класса

Навыки Класса Налетчик (и ключевая способность для каждого умения): Скалолазание (Сил); Ремесло: Изготовление стрел(Лов); Мастерство Побега (Лов); Приручение Животных (Хар); Скрытность (Лов); Запугивание (Хар); Прыжок (Сил); Знание: Легенды (Инт); Знание: Местная Область (Инт); Знание: Природа (Инт); Знание: Навигация (Инт); Знание: Военные действия(Инт); Тонкий Слух (Муд); Тихое Передвижение(Лов); Профессия (Муд); Верховая Езда (Лов); Языки (нет); Бдительность (Муд); Выживание (Муд); Плавание (Сил); Использование Верёвки (Лов).

Очки Навыков (СП)

На первом уровне Налётчики получают (4+модификатор интеллекта)х4 СП, Людям +4СП.
На каждом новом уровне 4+модификатор интеллекта СП, Люди +1 СП.

Очки Влияния

На каждом уровне Воины получают 1+ модификатор Харизмы.

Классовые Особенности

Ниже приведены классовые особенности Налетчиков.

Мастерство владения оружием и бронёй

Налётчики владеют всем простым и военным оружием. Также они владеют всей лёгкой бронёй и щитами.

Быстрое передвижение

Налётчики учатся двигаться быстрее, чтобы избежать плена или смерти во время
нападения. В результате базовая скорость налётчика увеличивается на 10 футов, при этом на нлётчике должна отсутствовать броня, или может быть надет лёгкий доспех.

Фокусировка на оружии

На 1-ом Уровне Налётчик получает Фит Фокусировка на Оружии для любого простого оружия на выбор.

Чувство Опасности

Налётчики всегда должны быть готовы к неприятностям, и в момент опасности реагировать не раздумывая. На 2-м Уровне они получают премию +2 к Инициативе.

Охота на Врага

На 3-ем Уровне персонаж выбирает дом или группу, например: чёрных братьев, одичалых или Старков. Он получает +2 премии на проверки Навыков Тонкий Слух, Поиск, Бдительность в случае если они применяются против выбранной группы. Кроме того, Налётчик получает +1 к броскам Атаки в Ближнем Бою, и +1 к броскам Атаки в Дистанционном Бою на Короткой Дистанции, против выбранного врага, при этом оружие Налётчика действует так, как будто относительно этого оружия взят Фит Критический Удар (Улучшенный).

Скрытное Передвижение

На 4-м Уровне Налётчик может двигаться на полной базовой скорости, Взяв 10 на Навыки Скрытность и Тихое Передвижение.

Дополнительный Фит

На 6-ом, 8-ом, 11-ом, 14-ом, 18-ом и 20-ом Уровнях, Налётчик может выбрать Дополнительный Фит из следующего списка: Мастерство Владения Бронёй (Средняя); Бой в Слепую; Драчун; Любимец Фортуны; Фокусировка на Оружие; Фокусировка на Оружии (Великая); Ветеран. Налётчик должен удовлетворять всем требованиям Фита, для того чтобы взять его.

Способность Налетчика

На протяжении развития в этом Классе (начиная с 5-го Уровня), персонаж может взять на свой выбор несколько Специальных Способностей Налётчиков, из следующего списка:
Мореходство: Налётчик получает премию +1 на все проверки Навыков Баланс, Скалолазание, Профессия (Моряк), и Использование Верёвки, а так модификатор же к его Премии Защиты, пока он находится на борту судна или лодки в море. Эти премии увеличиваются до +2 на 10-м, +3 на 15-м, и +4 на 20-м Уровнях.
Человек с Гор (из Леса): Налётчик получает премию +1 на все проверки Навыков Баланс, Скалолазание, Приручение Животных, и Использование Верёвки, а так модификатор же к его Премии Защиты, пока он находится в горном ландшафте. Эти премии увеличиваются до +2 на 10-м, +3 на 15-м, и +4 на 20-м Уровнях. Схожим образом, игрок может выбрать лесной ландшафт, а не горный. Налётчик может взять эту Спец Способность снова, и применить к дополнительному ландшафту.
Человек Равнин: Налётчик получает премию +1 на все проверки Навыков Приручение Животных, Тонкий Слух, Верховая Езда и Бдительность, а так модификатор же к его Премии Защиты, пока он находится на равнинах. Эти премии увеличиваются до +2 на 10-м, +3 на 15-м, и +4 на 20-м Уровнях.
Свирепый Боец: Налётчик получает +2 премию к инициативе. Налётчик может совершить свирепое нападение один раз в течение одного столкновения. Свирепое нападение даёт +2 ко всем броскам атаки и повреждения на один раунд, тот в который используется свирепое нападение. Персонаж не может эффективно защищаться во время свирепого нападения, и получает -2 штраф на бросок защиты, до своего следующего действия. Персонаж во время свирепого нападения не может использовать Фит Боевое Мастерство, или защитный бой, как и любой другой не соответствующий Фит или маневр со свирепым нападением.
Родной Ландшафт: Налётчик выбирает ландшафт, в условиях которого он чувствует себя лучше всего, в котором он провёл не малую часть жизни, в котором он исключительно "в своей тарелке". Наиболее распространённые общие типы ландшафта: побережье, зимний лес, заснеженные равнины, пустыня, холмы, болото, лес, горы и равнины. Первый выбор, не должен противоречить происхождению персонажа, где он рос.
Когда Налётчик находится в пределах выбранного ландшафта, он получает премию уклонения +2 к Защите. Если, по какой-либо причине, премия Ловкости к Защите потеряна, то премия от выбранного ландшафта также теряется. Кроме

того, персонаж получает +2 премию ко всем, сделанным внутри выбранного региона, проверкам Навыков Знание: Природа, Поиск, Заметить и Выживание. Дополнительно, охотясь на местных животных в выбранной области, Налётчик действует так, будто имеет Фит Критический (Улучшенный) Удар. Эти премии применяются только тогда, когда персонаж находится в дикой местности. Надо отметить, что эти премии не складываются с аналогичными, полученными от Спец Способности родной Ландшафт Охотника или Разведчика Ночного Дозора, Налётчик должен выбрать новую область.
Дикий Воин: Налётчик может собрать практически любое оружие и использовать его эффективно. Налётчик получает только штраф -1, когда использует оружие, которым он не владеет.
Бегущая Тень: Налётчик учится двигаться скрытно во время бега. Налётчик может бежать на полной скорости, и при этом делать проверки Скрытности и Тихого Передвижения, но только в пределах Родного Ландшафта.
Сын Моря: Налётчик учится как быстро и безопасно провести судно через беспокойные воды. Он может отслеживать движение судна по морю, даже не видя земли. Он получает премию +2 на проверки Навыков Профессия: Моряк и Знание: Навигация, если они имеют отношение к морю. Налётчик увеличивает скорость любой лодки которую ведёт на 10%; если на лодке есть команда, то его влияние на команду увеличивается на 3% умноженные на Модификатор Харизмы (Минимум 3%). Прежде чем взять эту Спец Способность, налётчик должен иметь Спец Способность Вождение Судов.
Сын Гор (Леса): Налётчик знает как наверняка пересечь горы и сделать это быстро. Налётчик всегда знает своё местонахождение, даже в ужасную погоду. Налётчик получает премию к Навыкам Знание: Природа и Знание: Навигация, когда находится в горном ландшафте. Налётчик двигается через покрытые горами области быстрее других путешественников. Он может двигаться через любые холмистые ландшафты без потери скорости, а через любые горные области как будто это холмы (Тракт x1 скорость движения; Дорога x3/4 скорость движения; Бездорожье x1/2 скорость движения). Налётчик также может весть компаньонов с увеличенной скоростью, когда те находятся под его наблюдением. Количество ведомых персонажей равно Модификатор Мудрости умноженный на 2. Прежде чем взять эту Спец Способность, налётчик должен иметь Спец Способность Человек с Гор.
Схожим образом, игрок может выбрать лесной ландшафт вместо гор. В этом случае, премии к Навыкам Знание: Природа, Выживание применяются в лесу, и Налетчик может двигаться через лесной ландшафт намного более быстро (бездорожье как дорога; скорость движения x1.5 на дороге, и x2 скорость движения на шоссе). Налетчик может также увеличить скорость компаньонов, едущих под его наблюдением, как и выше.
Сын Равнин: Налётчик является опытным наездником, рождённым на травянистых равнинах. Налетчик всегда знает своё местонахождение и необходимое направление на равнинах, даже под беззвездным небом. Налетчик получает +2 премии на все проверки Знании: Природа и Знание: Навигация в то время когда кругом равнины. Налетчик может убедить своего коня двигаться быстрее, скорость передвижение на коне по равнинам x2. Налетчик может сделать это только на своём собственном коне. Также, Налетчик получает +2 премии к любым проверкам Верховой Езды. Прежде чем взять эту Спец Способность, налётчик должен иметь Спец Способность Человек Равнин.

Великая Свирепость: премия Налетчика к Инициативе увеличена к +4. Также, свирепое нападение Налетчика теперь добавляет +4 на атаку и повреждения, но и штраф защиты увеличен до -4. Кроме того, Налетчик получает дополнительную атаку за раунд, он начинает Великую Свирепость со своей самой высокой премией атаки. Налетчик должен иметь Свирепого Борца Спец Способность прежде, чем сможет выбрать Великую Свирепость.
Король на Своём Судне: Налетчик внушает огромное уважение, когда руководит командой корабля. Налетчик вселяет храбрость в своих союзников, и все члены экипажа получают +2 премии на всех уместные корабельные Навыки, когда они на судне с Налетчиком. Кроме того, находясь на судне или побережье, Налетчик может вдохновить команду. За один раунд, он быстро раздаёт распоряжения и предоставляет союзникам +2 премии на броски атаки и повреждения. Эти премии, действуют на союзников расположенных в пределах 50-ти футов от Налетчика. Налетчик должен иметь Спец Способность Сын Моря прежде чем взять Короля на Своём Судне.
Король Гор (Леса): Налётчика боятся в округе и называют повелителем гор. Налётчику вселяет в союзников веру в успех и определённость. Все его компаньоны получают премию +2 на все уместные Навыки (например, Баланс, Скалолазание, Знание: природа, Выживание), когда находятся в приделах видимости Налётчика. Кроме того, находясь в выбранном ландшафте, Налетчик может вдохновить команду. За один раунд, он быстро раздаёт распоряжения и предоставляет союзникам +2 премии на броски атаки и повреждения. Эти премии, действуют на союзников расположенных в пределах 50-ти футов от Налетчика. Альтернативно, игрок может выбрать лесной ландшафт, и тогда премии Навыков будут действительно соответственно относительно леса. Налетчик должен иметь Спец Способность Сын Гор (Леса) прежде чем взять Короля Гор (Леса).
Король Равнин: слава Налетчика как скачущего воина становится огромной. Налетчик получает +2 Очка Репутации, и премию к Навыку Верховая Езда, равную половине Уровня персонажа. Налетчик также получает +1 Премию Защиты когда в седле. Находясь в Родном Ландшафте Налетчика, Налетчик может вдохновить союзников. За один раунд, он быстро раздаёт распоряжения и предоставляет союзникам +2 премии на броски атаки и повреждения. Эти премии, действуют на союзников расположенных в пределах зоны непосредственного видения Налетчика. Налетчик должен иметь Спец Способность Сын Равнин, прежде чем взять Короля Равнин.

Ужасающее Присутствие

На 9-ом Уровне о налётчике начинают говорить как о ужасающем человеке, живущем вне закона. Ужасающее Присутствие может вселить ужас в его врагов. Налётчики получают Фит Суровый Облик (стр. 181), даже если не выполнены все предпосылки для этого Фита. Кроме того, Налетчик может использовать эту Спец Способность вне боя, а тот на кого она используется, становится потрясённым и получает -2 на все проверки Навыка, или соответствующие броски, направленные на Налётчика. На 12-ом Уровне, персонаж более низкого Уровня, чем Налетчик становится испуганным, а не только встряхиваемым. В социальных ситуациях, персонаж получает -4 ко всем проверкам и броскам. На 17-ом Уровне, персонаж более низкого Уровня, чем Налетчик, впадает в панику. Кроме того, персонаж такого же самого или более высокого уровня

может стать потрясённым**.** Механика игры для потрясенного, испуганного и запаниковавшего, персонажей находится на страницах 484-485.

Таблица 6-14: Налетчик

Уро-вень	Базовый бонус атаки	Спас вынос-ливости	Спасбр-осок ре-акции	Спасбр-осок воли	Защ ита	Репут а-ция	Специально
1	+1	+2	+2	+0	+0	-	Быстрое передвижение Фокусировка на оружии
2	+2	+3	+3	+0	+1	+1	Чувство Опасности
3	+3	+3	+3	+1	+2	-	Охота на Врага
4	+4	+4	+4	+1	+3	-	Скрытное Передвижение
5	+5	+4	+4	+1	+3	+1	Способность Налётчика
6	+6/+1	+5	+5	+2	+4	-	Дополнительный Фит
7	+7/+2	+5	+5	+2	+5	+1	Способность Налётчика
8	+8/+3	+6	+6	+2	+6	-	Дополнительный Фит
9	+9/+4	+6	+6	+3	+6	-	Ужасающее Присутствие
10	+10/+5	+7	+7	+3	+7	+1	Способность Налётчика
11	+11/+6/+1	+7	+7	+3	+8	-	Дополнительный Фит
12	+12/+7/+2	+8	+8	+4	+9	+1	Ужасающее Присутствие
13	+13/+8/+3	+8	+8	+4	+9	-	Способность Налётчика
14	+14/+9/+4	+9	+9	+4	+10	-	Дополнительный Фит
15	+15/+10/+5	+9	+9	+5	+11	+1	Способность Налётчика
16	+16/+11/+6/+1	+10	+10	+5	+12	-	Способность Налётчика
17	+17/+12/+7/+2	+10	+10	+5	+12	+1	Ужасающее Присутствие
18	+18/+13/+8/+3	+11	+11	+6	+13	-	Дополнительный Фит
19	+19/+14/+9/+4	+11	+11	+6	+14	-	Способность Налётчика
20	+20/+15/+10/+5	+12	+12	+6	+15	+1	Способность Налётчика

Престиж Классы

Престиж Классы предлагают новую форму Мультиклассов. В отличие от основных Классов, прежде чем взять первый Уровень в Престиж Классе, персонаж должен отвечать некоторым требованиям. В остальном Престиж Классы идентичны обычным.
Всего представлено восемь Престиж Классов:
-*Кровные Всадники*: Великие наездники и телохранители Кхалов Дотракийцев, с которыми их связывают обязательства более крепкие, чем слова чести. Они - кровь его крови и это выражается словом, мыслью и делом.

-*Командующий*: Солдаты и воинственные лорды, главная задача которых вести в бой великие армии, и торжествовать на поле брани. Это специально обученные воины, которые хорошо разбираются в стратегии и логистике.
-*Брат Королевской Гвардии*: Семь братьев королевской гвардии поклявшихся защищать короля и королевскую семью. Они щит и меч короля, отринувшие свои земли великие рыцари.
-*Рыцарь*: Воплощение галантности и доблести, Рыцари - это воинственные мужи, присягнувшие Вере в Семерых. Они не часто встречаются на Севере, однако чем южнее, тем чаще мальчишки мечтают стать ими, а девчонки стать их женами.
-*Разведчик Ночного Дозора*: Братья Ночного дозора, Разведчики- первый оборонительный рубеж. Они патрулируют дикие земле, к северу от Стены, давая отпор одичалым и более серьёзным угрозам.
-*Стюард Ночного Дозора*: Братья Ночного Дозора, Стюарды - смотрители, мажордомы, наставники и учёные Ночного Дозора. Они хранят историю Дозора, занимаются хозяйством, это могут быть как оруженосцы или ученики так и высокопоставленные офицеры.
-*Шпион*: В Вестеросе, где правят щит и меч, шпионов считают отвратительными, трусливыми и слабыми людьми. Они быть очень незаметными, и их влияние может, как возвысить, так и уничтожить великих лордов в игре престолов.
-*Водяной Плясун*: Лучшие из бойцов Браавоса, может один из ста, может ещё меньше- изучают танец воды, стиль боя в основе которого лежит скорость, изящное фехтование и острота чувств. Они художники настолько же, насколько и солдаты, и они почитают своё боевое мастерство как искусство.

Примечание Разработчиков: Изменения в Престиж Классах

В большинстве фэнтези игр, основанных на д20, Престиж Классы могут быть взяты только на более высоких уровнях. В Вестеросе же, молодые люди и даже дети могут иметь существенные титулы и иметь огромное влияние и власть. Так Роббу Старку на момент начала Игры Престолов 14, Сиру Лорасу -16, и т.д. Таким образом большинство Престиж Классов может быть взято на относительно низком Уровне персонажа. По желанию Мастера, если ему кажется что требования слишком мягкие, он может ввести требования к Очкам Характеристик, минимально необходимых для взятия Престиж Класса, или, если это правило ему не нравиться, опционально ввести в требования подходящий Фит. В общем, решать Мастеру.

Титулы, Посвящения и Класс

Многие Престиж Классы созвучны названиями с Титулами и родом деятельности. Очевидно, что Воин мог бы стать Рыцарем, только тогда, когда он прошел посвящение в Рыцари..., но что делать тогда, когда по сюжету игры персонажа посвящают в рыцари, а он не отвечает требованиям необходимым для того, чтобы взять Престиж Класс? Что, если он становится Братом Королевской Гвардии прежде, чем получил повышение Уровня? Многие Престиж Классы имеют специальное требование, которое должно быть отыграно в кампании. Так, чтобы стать Рыцарем, Воин должен пройти

посвящение, Рыцарь должен получить приглашение в Королевскую Гвардию, Кровный Всадник должен быть выбран Кхалом. Эти требования вводят ограничение на немотивированное игровым процессом взятие Престиж Класса. Иногда, когда по игре персонаж получает Титул или происходит какое-то Посвящение, персонаж должен взять себе Фит Привилегированный (стр. 177). При обстоятельствах, когда персонаж должен получить Титул или Посвящение, но не может поднять Уровень, Мастер может позволить персонажу взять Класс Престижа "формально названным" (то есть, персонаж не получает Уровень Класса прямо сейчас, но в случае повышения Уровня, это единственный Класс, который будет позволено взять персонажу). См. Получение Титулов, стр. 192.

Кровные Всадники

"Кровь моей Крови". Эту клятву дают Дотракийцы, которых Кхал выбирает своими Кровными Всадниками, и она являются сутью Кровных Всадников. Они гораздо более умелые наездники, чем рыцарская кавалерия Вестероса. Кровные Всадники - высшая элита воинов Дотракийского Моря. Они лучшие наездники восточных земель и самая благородная каста Дотракийского общества. Выше них в иерархии племени находится только кхал и предположительно кхалиси). Кровные Всадники присягают одному кхалу и одному кхаласару. Доверие, единство и дружба которые связывают Кровного Всадника и кхала, очень не похожи на отношения между королём Вестероса и Королевской Гвардией. Гвардейцы лояльны позиции короля, и в первую очередь охраняют эту позицию, в то время как Кровные Всадники больше походят на семью кхала, чем на его слуг.

В Дотракийском кхаласаре нет никого ближе кхалу чем Кровные всадники, даже кхалиси. Здесь царит ярко выраженый местный патриархат, поскольку, несмотря на то, что Кровные Всадники не могут участвовать в ритуалах связанных с кхалиси, они всегда будут находится чуть выше в иерархии кхаласара, чем она (хотя могут быть исключения, в зависимости от отношения к ней кхала). Они как будто бы являются родными братьями кхала, и их позиция в кхаласаре заметнее, чем любая другая. Кровные всадники напоминают тень кхала, всегда рядом, для того, чтобы помочь ему править, разделить его радость и победить его врагов. Они лучшие боевые друзья кхала, они - кровь его крови. Они, как известно, разделяют с кхалом почти всё, что есть у кхала, его вино, его шатёр и даже его жен.

Единственное исключение - лошадь кхала, поскольку ездовое животное может принадлежать только одному человеку. Следуя древним Дотракийским традициям, когда кхал умирает, его Кровные Всадники должны последовать за ним, чтобы скакать вместе с ним по сумрачным землям. Если кхал повержен в сражении, его Кровные Всадники живут только местью в сердцах. Они сделают всё чтобы отомстить за их павшего предводителя, и когда их отмщение свершится, их жизни также должен прийти конец. Последний ритуал, который Кровные Всадники должны выполнить, это отвести кхалисси в Вейес Дотрак.

Примеры Кровных Всадников: Хагго, Кохолло, Квото

Требования

Пол: Мужской.
Базовый Бонус Атаки:+5
Фиты: Верховой Бой, Верховая Стрельба.
Навыки: Тонкий Слух 4, Верховая Езда 6, Бдительность 4.
Происхождение: Дотракийцы.
Специальное: Должен был быть на службе у кхала, и должен быть избран им чтобы стать Кровным Всадником.
Примечание: В случае смерти кхала, кровный Всадник обязан сопроводить кхалиси в Вейес Дотрак, а затем присоединиться к своему кхалу в смерти. Отказавшись покончить собой, бывший Кровный Всадник теряет следующие Способности Класса: Мощь Кхаласара, Кровный Страж, Бдительность Кровного стража, Кровь Моей Крови. Кроме того, Кровный Всадник зарабатывает Недостаток Клеймо в 3 ВР и может потерять несколько или даже все Очки Влияния. Персонаж, в дальнейшем, не может получать Уровни Класса Кровный Всадник, так как никакой иной кхаласар не примет его.

Информация по Игротехнике

Кровные Всадники имеют следующую игротехническую информацию.

Единицы Здоровья (ХП)

Кровные Всадники получают 2 ХП + Модификатор Телосложения, каждый Уровень.

Навыки Класса

Навыки Класса Кровный Всадник (и ключевая способность для каждого умения): Балансировать (Лов); Скалолазание (Сил); Приручение Животных (Хар); Запугивание (Хар); Прыжок (Сил); Знание: Местная Область (Инт); Тонкий Слух (Муд); Профессия (Муд); Верховая Езда (Лов); Бдительность (Муд); Выживание (Муд); Использование Верёвки (Лов).

Очки Навыков (СП)

На каждом новом Уровне Кровные Всадники получают 3+модификатор интеллекта СП, Люди +1 СП.

Очки влияния

На каждом уровне Кровные Всадники получают 2+ модификатор Харизмы.

Классовые Особенности

Ниже приведены классовые особенности Кровных Всадников.

Мастерство владения оружием и бронёй

Кровные Всадники владеют всем простым и воинским оружием.

Рождённый в Седле

Переступив слабость, Дотракийцы проводят всю свою жизнь верхом. С 1-го Уровня Кровный Всадник получает за свои высокие способности в Верховой Езде +1 премию к этому Навыку. Эта премия увеличивается на +1 на каждом Уровне.

Повышенный Статус

Кровные Всадники получают этот Фит без затрат. О Социальном статусе Кровных Всадников, см. стр. 130.

Социальный Статус Кровных Всадников

Ранг Социального Статуса Кровных Всадников в кхаласаре равен 2, как и у тех, кого называют Ко. Также, они обычно получают Фит Поднятый Статус без затрат, что поднимает их базовое Влияние до 15, что равносильно кхалиси. Хотя особенно решительная кхалиси (подобная Дейенерис) может иметь больше Влияния на кхала или на кхаласар, это происходит весьма редко. В качестве дополнительного правила, Мастер может дать Кровным Всадникам +2 на проверки социальных Навыков.

Ко (опциональный Престиж Класс)

Дотракийцы, которых называют Ко, это достойные воины доказавшие свою лояльность и пользу кхалу. Это почетное звание должно достаться не легко, но Мастер может пожелать позволить некоторым персонажам стать Ко в течении игры. Такие персонажи могли бы просто взять уровни Командующего, чтобы получить способность командовать различными боевыми частями кхаласара, или Мастер может позволить вариант Престиж Класса Кровный Всадник, отличие которого будет в том, что Ко не получает Способности Кровный Страж, Бдительность Кровного Стража и Кровь Моей Крови, но при этом может взять произвольно Премиальный Фит за каждую из вышеперечисленных способностей. Требования для взятия такого класса будут теми же самыми, хотя Специальные Требования можно предоставить более лёгкие.

Толстокожесть

Кровные всадники гораздо крепче остальных Дотракийцев. Они получают премиальный Фит Толстокожесть на 1-м Уровне, и ещё раз на 7-ом Уровне.

Держаться Коленями

Большинство боевых столкновений происходит верхом, будь то налёты на деревни или войны с другими кхаласарами. На 2-м Уровне Кровный Всадник может всегда Брать 10 на проверку Верховой Езды, даже если напряженность

ситуации или какие-то отвлекающие факторы делали бы это ранее не возможным. Персонаж также может Взять 10 на проверки Верховой Езды во время боя.

Остаться в живых

Кровные Всадники хорошо знают Дотракийское Море и то, как лучше всего существовать на этих суровых землях. На 2-ом Уровне кровные Всадники получают +4 премию ко всем проверкам Выживания, включая проверки выслеживания, сделанные в Дотракийском Море.

Защитная Езда

Дотракийцы зависят от своих коней в бою. На 3-ем уровне они получают +1 премию к проверкам защиты, но только в то время когда они верхом. Эта премия увеличивается до +2 на 6-ом уровне и +3 на 9-ом. Эти премии складываются со всеми подобными Фитами и Спец Способностями.

Мощь Кхаласара

В то время как воинское мастерство Дотракийцев легендарно, мощь объединенного кхаласара гораздо больше. На 3-ем Уровне Кровные Всадники, оказывающие помощь Дотракийцам в виде какого-либо другого действия (стр.237), получают премию +1 к его воздействию**.** Эта премия увеличивает до +2 на 6-ом и до +3 на 9-ом.

Защитник Скакуна

Лошади - основа жизни всего Дотракийского народа. Они защищают своих скакунов не хуже, чем защищают самих себя. Начиная с 4-го уровня, Кровный Всадник может сделать один дополнительный бросок на проверку защиты в раунд, чтобы отразить все успешные атаки ближнего боя, направленные на его скакуна. Эта способность может быть использована тогда, когда для защиты лошади также используется Фит Верховой Бой, и производится с полной Премией Защиты. На 6-м Уровне Кровный Всадник получает +2 премии к этому броску защиты, на 8-ом +4 и на 10-ом +6. Эта Спец Способность не может быть использована, чтобы отразить дистанционные атаки.

Дополнительный Фит

Кровный Всадник получает дополнительный Фит на каждом Уровне, начиная с 5-го и до 10-го Уровня, но всё ещё должен соответствовать всем требованиям необходимым для взятия Фита.

Прыжок Всадника

На 5-м Уровне Кровный Всадник может сделать проверку Верховой Езды (Уровень Сложности 20), чтобы прыгнуть, находясь в седле, и приземлиться рядом с лошадью, если его скакун двигается не быстрее чем с удвоенной

нормой его базовой скорости. Если враг находится в пределах досягаемости, Кровный Всадник может провести стремительную атаку против него.

Кровный Страж

Кровные Всадники клянутся защищать кхала, кхалиси, и кого бы то ни было ещё, кто находится под протекцией кхала. С 7-го Уровня Кровный Всадники может выбрать одного человека, который становится его подопечным. Выбрать подопечного нужно перед броском инициативы, и его нельзя сменить до конца боя. Если Кровный Всадник находится не более чем в пяти футах от подопечного, то в случае любой атаки на подопечного Кровный Всадник может поменяться с ним местами, прежде чем будет совершен бросок атаки. Пока позволяет дистанция, Кровный Всадник может перехватить до 4-х нападений на подопечного. Каждая последующая защита идёт со стандартными штрафами -2 за каждую последующую (без штрафов, -2, -4, -6).

Бдительность Кровного Стража

На 8-ом Уровне, Кровный Всадник имеющий определенного подопечного получает +4 к Инициативе в любой ситуации если подопечному угрожает опасность. Эта премия плюсуется с Улучшенной Инициативой и любыми другими премиями Инициативы.

Кровь Моей Крови

Всегда, когда Кровный Всадник выполняет какую-то работу непосредственно для кхала, выполняет прямые приказы кхала, или делает что-то, что принесёт кхалу непосредственные выгоды, он получает премию +4 на все подобные действия. Возможно, что игрок должен будет оправдать, чем его действие полезно кхалу, чтобы получить премию, однако окончательное решение относительно того, когда это применимо остаётся за Мастером.
Кроме того, если кхал умирает, то Кровные Всадники получают +8 премию на любые действия, ведущие к исполнению их обязательств: отомстить за смерть кхала и отвести кхалиси в Вейес Дотрак.

Таблица 6-16 Кровные Всадники

Уро-вень	Базовый бонус атаки	Спас вынос-ливости	Спасбр-осок ре-акции	Спасбр-осок воли	Защ ита	Репут а-ция	Специально
1	+1	+2	+2	+0	+0	+1	Поднятый Статус, Толстокожесть Верховая Езда +1
2	+2	+3	+3	+0	+1	-	Держаться Коленями. Остаться в живых. Верховая Езда +2
3	+3	+3	+3	+1	+2	-	Верховая Езда +3 Мощь Кхаласара +1 Защитная Езда. +1
4	+4	+4	+4	+1	+3	-	Защитник Скакуна

							Верховая Езда +4
5	+5	+4	+4	+1	+3	-	Верховая Езда +5 Прыжок Всадника. Дополнительный Фит
6	+6/+1	+5	+5	+2	+4	+1	Дополнительный Фит Верховая Езда +6 Защитная Езда. +2 Защитник Скакуна+2 Мощь Кхаласара +2
7	+7/+2	+5	+5	+2	+5	-	Дополнительный Фит Верховая Езда +7 Толстокожесть Кровный Страж
8	+8/+3	+6	+6	+2	+6	-	Дополнительный Фит Верховая Езда +8 Бдительность кровного Стража. Защитник Скакуна+4
9	+9/+4	+6	+6	+3	+6	-	Дополнительный Фит Верховая Езда +9 Защитная Езда. +3 Мощь Кхаласара +3
10	+10/+5	+7	+7	+3	+7	+1	Дополнительный Фит Верховая Езда +10 Защитник Скакуна+6 Кровь Моей Крови.

Братья Королевской Гвардии

Королевские Гвардейцы служат королю Семи Королевств. В Вестеросе не существует благородной должности, которая считалась бы более достойной, чем эта. Они присягают защищать короля и его тайны, а также королевскую семью и любого, кого прикажет защищать король. По традиции присягнувших Братьев Королевской Гвардии семеро. Братья сами по себе являются гарантом относительного спокойствия жизни короля. Их служба королю - это вся их жизнь, они могут отказаться от наследства, жен и детей, отдав свою жизнь и свою кровь на службу королю. Они дают обет безбрачия, хотя известно, что случались неосмотрительные проступки. Королевские Гвардейцы присягают на службу короне, а не человеку, который её носит, и потому действия носителя для них не имеют никакого значения. Из-за этого Джейме Ланнистер, совершивший, казалось бы, благой поступок, убив безумного короля Эйериса Второго Таргариена, был порицаем окружающими и прозван "Цареубийцей". Братья Королевской Гвардии чаще всего являются посвященными в рыцари высокорожденными сыновьями великих и могущественных семей. Однако, они редко являтся прямыми наследниками больших владений. Бывало, что и простые люди, и зелёные, неопытные рыцари становились братьями Королевской Гвардии, но очень редко. Обычно, это те, кто уже совершил множество достойных деяний. Лишь сам король выбирает тех, кто будет назначен в королевскую гвардию, и он полностью свободен в своём выборе.

Королевский Гвардеец не является сам по себе более устрашающим противником, чем любой другой рыцарь. Да, они очень искусные воины**,** и творят настоящие чудеса как на поле боя, так и на политической арене. Также верно, что они более преданны, чем обычные Рыцари. Отличительным знаком Королевской Гвардии является яростная защита тех, кого они обязаны оберегать. Как только Королевская Гвардия берет кого-то под свою защиту, то Братья сделают все, что только смогут, для того. чтобы уберечь своего подопечного. Того, кто навлек на себя гнев Королевской Гвардии, не ждет ничего хорошего.
Кроме того, помимо огромного числа военных обязанностей Королевской Гвардии, её члены всегда должны быть готовы к тому, что король отправит их куда-нибудь для выполнения какого-либо поручения. Поручения короля могут быть самыми разнообразными, и из-за них Брат Королевской Гвардии может покинуть королевскую Гавань и свой дом на очень длительный срок. Поскольку Королевские Гвардейцы служат королю, вполне может случиться, они могут быть наделены политическими или светскими функциями. Как только Рыцарь становится Королевским Гвардейцем, служба становится всей его жизнью. Обычно, Королевскими Гвардейцами оставались до конца жизни, и даже покалеченные и престарелые носили этот гордый титул и им оказывалась всесторонняя помощь со стороны других Братьев. Король Джоффри Баратеон нарушил эту традицию, сменив пожилого, но почтенного Гвардейца своим фаворитом.
Примеры Братьев Королевской Гвардии: Сир Барристан Сэлми, Сир Джейме Ланнистер.

Требования

Пол: Мужской.
Базовый Бонус Атаки:+6
Специально: Должен быть Рыцарем и должен быть выбран королём.

Информация по Игротехнике

Братья Королевской Гвардии имеют следующую игротехническую информацию.

Единицы Здоровья (ХП)

Братья Королевской Гвардии получают 3 ХП + Модификатор Телосложения, каждый Уровень.

Навыки Класса

Навыки Класса Брат Королевской Гвардии (и ключевая способность для каждого умения): Скалолазание (Сил), Дипломатия (Хар), Приручение Животных (Хар), Запугивание (Хар), Знание: Дворянство (Инт), Знание: Местная область (Инт), Знание: Религия (Инт), Знание: Управление; Знание:

Военные действия(Инт); Тонкий Слух(Муд); Профессия (Муд); Верховая Езда (Лов); Определение Мотивов (Муд); Бдительность (Муд).

Очки Навыков (СП)

На каждом получаемом Братья Королевской Гвардии получают 3+ модификатор интеллекта СП, Люди +1 СП.

Очки влияния

На каждом уровне Братья Королевской Гвардии получают 4+ модификатор Харизмы.

Классовые Особенности

Ниже приведены классовые особенности Братьев Королевской Гвардии.

Мастерство владения оружием и бронёй

Братья Королевской Гвардии владеют всем простым и воинским оружием, а также всеми видами брони (лёгкий, средний, тяжелый) и щитами.

Назначение Королевским Гвардейцем

Брат Королевской Гвардии отрекается от своего дома, богатство и права на наследство. Его Богатство уменьшается до Ранга 1, но многое из того в чём он нуждается, обеспечивается короной. Его Ранг Социального Статуса равняется 4, и он получает 20 Очков Влияния (Королевская Гвардия).

Привилегированный

Брат премиально получает Фит Привилегированный, и его патроном является сам король.

Обучение рыцаря (Верховая Езда)

Брат Королевской Гвардии всё ещё является Рыцарем, и как следствие – кавалеристом. На 2-м Уровне он получает +1 премию ко всем проверкам Верховой Езды. Эта премия увеличивается на 1 каждые 2 Уровня и складывается со всеми подобными премиями.

Защитник

Со 2-го Уровня Брат может выбрать одного человека в качестве подопечного (выбор должен соответствовать тем людям, за которых Брат несёт ответственность: требуется одобрение Мастера). Выбор подопечного совершается до броска Инициативы, и не может изменяться до конца боя. Если Брат находится не более чем в пяти футах от подопечного, то в случае любой атаки на подопечного, Брат может поменяться с ним местами, прежде чем будет

совершен бросок атаки. Пока позволяет дистанция, Брат может перехватить до 4-х нападений на подопечного. Каждая последующая защита идёт со стандартными штрафами -2 за каждую последующую (без штрафов, -2, -4, -6).

Обучение Рыцаря (Копье)

Будучи Рыцарями, Братья Королевской Гвардии постоянно оттачивают своё военное мастерство. На 3-ем Уровне они получают премию +1 на проверки атаки, если в руках у них копье, и они находятся в седле**.** Эта премия увеличивается до +2 на 6-ом Уровне, и плюсуется со всеми подобными премиями.

Совместимость Брони

Брат умеет использовать преимущества брони для того, чтобы отклонять удары и уменьшать наносимый ими вред. В результате этого он получает премию +1 к Рейтингу Брони на третьем уровне, но только если на нём броня, которой он владеет (обладает Мастерством Владения). Эта премия увеличивается до +2 на 9-ом (Эта премия плюсуется с любой другой премией Совместимости Брони, но максимум до +3). Следует отметить, что эта премия не дает отрицательные модификаторы в случае если происходит Проникающий Выстрел противника, направленный чтобы обойти броню Брата (см. стр. 244, правила боевых взаимодействий).

Обучение Рыцаря (Меч)

Со временем Брат Королевской Гвардии становится мастером меча. На 4-ом Уровне он получает +1, на проверки атаки с мечом (тип меча определяется тогда, когда эта способность берётся впервые), но, только тогда, когда находится в сежде. Эта премия увеличивается до +2 на 8-ом Уровне. Альтернативно, Мастер может позволить игроку применять эту способность к любому другому оружию. Эта премия плюсуется со всеми подобными премиями.

Страж

Начиная с 5-го Уровня, Брат, если находится в пределах 10-ти футов от подопечного, может сделать один дополнительный бросок защиты в раунд, на отражение успешных атак ближнего боя по подопечному. Эту способность можно использовать даже тогда, когда Брат защищался в этот раунд, и при этом применяется полная Премия Защиты. На 7-ом Уровне Брат получает +2 премии к этому броску защиты, на 10-м он увеличивается до +4. Эта Спец Способность не может быть использована чтобы блокировать дистанционные оружие.

Бдительность Защитника

На 6-ом Уровне, Брат имеющий определенного подопечного получает +2 к Инициативе в любой ситуации если подопечному угрожает опасность. Эта премия складывается с Улучшенной Инициативой и любыми другими премиями Инициативы.

Возмездие Защитника

На 7-ом Уровне, Брат получает свободную атаку (как в случае Фита Рассечение) на любого, кто ударяет его подопечного во время битвы. Брат должен находится в пределах 5-ти футов от подопечного, чтобы произвести эту атаку.

Долг Меча

На 10-ом Уровне, защищая своего подопечного или любого члена королевской семьи, Брат получает премию +2 на атаку, и +4 на повреждение. Кроме того, в любом сражении, которое угрожает королевской семье или подопечному, он получает +4 премии на Спас Бросок против Шока.

Таблица 6-17 Братья Королевской Гвардии

Уро-вень	Базовый бонус атаки	Спас вынос ливости	Спасбр-осок ре-акции	Спасбр-осок воли	Защ ита	Репут а-ция	Специально
1	+1	+2	+2	+0	+0	+1	Назначение Королевским Гвардейцем. Привилегированный
2	+2	+3	+3	+0	+1	-	Защитник, Верховая Езда +1
3	+3	+3	+3	+1	+2	+1	Совместимость Брони+1, Копьё+1.
4	+4	+4	+4	+1	+3	+1	Меч+1, Верховая Езда +2
5	+5	+4	+4	+1	+3	-	Страж +1
6	+6/+1	+5	+5	+2	+4	+1	Бдительность Защитника, Копьё +2 Верховая Езда +3
7	+7/+2	+5	+5	+2	+5	+1	Возмездие Защитника, Страж +2
8	+8/+3	+6	+6	+2	+6	-	Верховая Езда +4, Меч+2
9	+9/+4	+6	+6	+3	+6	+1	Совместимость Брони+2
10	+10/+5	+7	+7	+3	+7	+1	Верховая Езда +5, Долг Меча, Страж +4.

Командующие

В тёмные времена предательства, разногласий и лжи служба хорошего Командующего является жизненно важной для влияния и авторитета дома. Дом, это не только семья, но ещё и политическая, а также военная сила. Война и народные волнения требуют, чтобы влиятельные, умелые, проницательные и просто умеющие расположить к себе люди вели своих сторонников к безопасности или победе. Командующие не обязательно должны управлять армиями великих домов, они могут занимать лидирующее положение где угодно, хоть в Ночном Дозоре, хоть в городской страже. Слабый Командующий может стать причиной поражения всех кто за ним следует, закалённый же в сражениях полководец может одержать победу, несмотря на любые разногласия, добыв богатство и престиж для всех, кто с ним за одно. Преуспевающие и неудачники, они известны повсюду в королевствах, их деяния воспевают в песнях, их хранит история, и только от их действий зависит,

прославятся ли они позором или победами. Хотя, возможно, это зависит еще и от предрасположений певца.
Во времена войны и мира, от командующего зависит здоровье и культура его сторонников, будь это благородный дом или шайка наёмников. На поле брани присутствие Командующего вселяло храбрость в напуганных, сплачивало ряды разбитых, и предотвращало полный крах. Иногда, только благодаря Командующему вместо поражения происходит победа. При королевском дворе их политическое влияние может определить, что ждёт нас завтра, потери или выгоды, пиры или голод. Погружаясь в игру престолов, Командующий должен быть ведущим игроком, а не пешкой, если он хочет привести своих сторонников к великим победам.
В сражении Командующие являются живыми воплощениями своей армии, предков и домов – живыми знаменами, которые символизируют все воинские силы, стоящие у них за спиной. Способность Командующих сплачивать своих воинов, легендарна. Самые опытные и умелые Командующие могут мгновенно воздействовать на войска находящиеся под их командованием, как будто бы, они могут передать частицу храбрости и военных познаний своим воинам.
История Вестероса знала немало великих полководцев. Одни, подобно Юному Дракону, присоединившему Дорн и блестяще победившему в противостоянии с фантастическим перевесом в пользу противника. Эти благородные воины добивались невероятных побед над противниками, благодаря тому своей способности сплотить своих бойцов, внушить мужество, чтобы те не задумываясь жертвовали собой ради своего дома.
Другой стороной мастерства Командующего является, в противовес щиту и мечу, бокал вина и лестные слова. В запутанном мире политики Вестероса, Командующий лично должен приложить очень много усилий, чтобы дать своему дому возможность укрепить его положение, а также обеспечить благо королевства в целом. Поскольку политика Вестероса часто основывается на личных отношениях, врожденные дары Командующего, его харизма, умение расположить, репутация и слава могут принести победу в войне прежде, чем боевые порядки будут собраны. Самыми влиятельными в политическом плане Командующими являются, те, которые обладают репутацией победителей, те, кто направляют своё влияние на обретение выгоды для своего дома, те, у кого множество собственных советников, кто может положиться на свои знания и интуицию, чтобы правильно предсказать действия своих оппонентов.
Однако, Командующие необязательно должны быть честными или благородными. Скорее, для поддержания их статуса в глазах их собственных людей они должны иметь репутацию готовых на все, чтобы добиться победы. Кроме того, умение рассказывать ободряющие истории, пусть даже и приукрашенные или даже абсолютно ложные, является важной частью ремесла Командующего.
Примеры Командующих: Лорд Тайвин Ланнистер, Лорд Эддард Старк, Лорд Командующий Джиор Мормонт.

Информация по Игротехнике

Командующие имеют следующую игротехническую информацию.

Единицы Здоровья (ХП)

Командующий получает 2 ХП + Модификатор Телосложения, каждый Уровень.

Навыки Класса

Навыки Класса Командующий (и ключевая способность для каждого умения): Блеф(Хар); Дипломатия (Хар); Запугивание (Хар); Знание: История (Инт); Знание: Дворянство (Инт); Знание: Военные Действия (Инт);); Тонкий Слух (Муд); Профессия (Муд); Верховая Езда (Лов); Поиск (Инт); Определение Мотива (Муд); Бдительность (Муд).

Очки Навыков (СП)

На каждом получаемом Уровне Командующие получают 5+модификатор интеллекта СП, Люди +1 СП.

Очки влияния

На каждом уровне Командующие получают 8+ модификатор Харизмы.

Классовые Особенности

Ниже приведены классовые особенности Командующих.

Мастерство владения оружием и бронёй

Командующие владеют всем простым и военным оружием. Также они владеют всей лёгкой бронёй, средней бронёй и щитами.

Объединяющий Клич

Командующий – путеводная звезда вдохновляющая своих войска. Если командующий кричит в поддержку своих войск, все в пределах слышимости (радиус100 футов) получают премию +1 на броски атаки и повреждения. Этот эффект действует начиная с того раунда когда Командующий кричит и дополнительно к нему количество раундов равных Модификатору Харизмы +1 (Минимум 2). Это – свободное действие. Эту Спец Способность Командующий может использовать один раз в день. На 8-м Уровне премия при использовании Объединяющего Крика увеличивается до +2.

Военная История

На 1-ом Уровне Командующий изучает военную историю. Он получает премию +2 к следующим Навыкам: Знание: История; Знание; Военные Действия; Знание: Дворянство. Эти премии увеличиваются до +4 на 3-ем Уровне, +6 на 7-ом и +8 на 9-ом Уровне.

Совместимость Брони

Командующий умеет использовать преимущества брони, чтобы отклонять удары и уменьшить наносимый ими вред. В результате он получает премию +1 к Рейтингу Брони на 2-ом уровне, но только если на нём броня которой он владеет (имеет Мастерство владения). Эта премия складывается с любой другой премией Совместимости Брони (максимум до +3). Надо отметить, что эта премия не штрафует Проникающий Выстрел противника, направленный чтобы обойти броню Воина (см. стр. 244, правила боевых взаимодействий).

Тактик

Командующие обладают проницательным, расчётливым умом, и многое познают по мере приобретения боевого опыта. На 3-ем уровне Командующий получает премию +1 ко всем противопоставляемым проверкам, которые делаются в бою или относятся к военным действиям, включая броски атаки и защиты.

Команда

На 4-м Уровне Командующий может скоординировать других персонажей в совместной задаче, сделав проверку Харизмы (Уровень Сложности 15 + число персонажей, которыми он командует). Успех увеличивает премию, предоставляя помощь другому действию в виде положительного модификатора +2 (см. страницу 237). Эта премия увеличивается до +4 на 8-ом Уровне. Командование другими персонажами занимает у того, кто командует ими, всё время, на протяжении которого они выполняют поставленную перед ними задачу (минимум один полный раунд).

Военный Советник

На 5-ом Уровне Командующий получает способность помогать советом своим союзникам. Если командующий советует кому-то в течении часа, то персонаж которому он советует получает премию +2 к одному из следующих Навыков(выбирается во время рекомендации): Блеф, Знание: История, Знание: Военные Действия, Знание: Благородство, или Определение Мотива. Премия длится в течении одного часа. Эта премия увеличивается до +4 на 9-ом Уровне (советовать нужно будет 2 часа).

До последней капли крови

На 10-м Уровне, Командующий может вдохновить в союзников небывалую волю к победе. Все союзники в радиусе 30-ти футов вокруг Командующего, могут продолжить бой, даже умирая или будучи покалеченными. Союзники попавшие в радиус действия получают премию +2 ко всем Спас Броскам, Оценивающим Потрясение, и могут двигаться пока их отметка ХП не упадёт до -10 (В этом случае они умирают).

Таблица 6-16 Командующий

Уровень	Базовый бонус атаки	Спас вынос ливости	Спасбр-осок ре-акции	Спасбр-осок воли	Защ ита	Репут а-ция	Специально
1	+0	+2	+0	+2	+0	+1	Военная История +2, Объединяющий Крик +1
2	+1	+3	+0	+3	+1	+1	Совместимость Брони +1
3	+2	+3	+1	+3	+2	-	Военная История +4, Тактик +1
4	+3	+4	+1	+4	+3	+1	Команда +2
5	+3	+4	+1	+4	+3	+1	Военный Советник +2
6	+4	+5	+2	+5	+4	-	Тактик +2
7	+5	+5	+2	+5	+5	+1	Военная История +6
8	+6/+1	+6	+2	+6	+6	+1	Объединяющий Крик +2; Команда +4
9	+6/+1	+6	+3	+6	+6	-	Военная История +8; Военный Советник +4
10	+7/+2	+7	+3	+7	+7	+1	До последней капли крови

Рыцари

Рыцари - лучшие из благородных мужей Вестероса. Рыцари - это закованная в броню тяжелая кавалерия, обычно присягнувшая на службу одному из великих домов. Традиционно галантные и благородные, они могут вдохновить простой народ на великие свершения во благо всего сущего, а могут и наоборот, развеять иллюзии и нагнать на людей страху, совершив бесчеловечный, жесточайший поступок. Рыцари в Вестеросе, обычно, знатного происхождения, и являются членами благородного дома. Нередко, в юности они служат оруженосцами. Посвятить в Рыцари может любой другой Рыцарь, хотя, если следовать всем правилам, то посвященный должен всю ночь нести бессменный караул и Септон должен помазать его семью святыми маслами. Рыцари необязательно должны быть знатного происхождения, случается что и люди из низких слоёв общества за особые заслуги добиваются этого статуса.
Также Рыцари не обязательно должны служить Великому Дому, это может быть простой межевой Рыцарь ищущий чем бы заняться, или лорд своих собственных земель. Рыцари - наиболее почитаемы и любимы простонародьем из всей знати, возможно, это отчасти из-за того, что простой человек, которому сопутствует удача, мог бы когда-нибудь прославиться и получить этот титул.
Все Рыцари Вестероса великолепные наездники. Их умение ездить верхом затмевают только Дотракийцы, которые из-за своего образа жизни, довели это умение до абсолютизма. Они специалисты верхового боя и отлично владеют копьём и мечом. Их основная обязанность заключается в том, чтобы защищать королевство, или хотя бы своего сюзерена. Их стихия - это сражение, а также это лучшая для них возможность поднять их статус. Во времена мира, однако, у них всё ещё есть возможность улучшить и продемонстрировать их мастерство, а именно на турнирах.
Турниры в Вестеросе имеют длинную историю и традиции. Часто устраиваемые королём или благородным домом, турниры дают рыцарям возможность участвовать в поединках чести без непосредственной угрозы умереть. Это стилизованное противостояние, и хотя смерть здесь возможна, она не является смыслом этих состязаний. Турнир часто продолжается несколько дней, и на

него съезжаются рыцари и их оруженосцы со всех концов света. Победа в турнире является очень желанной для всех участников.
Нанести поражение враждебному дому на турнире - важный шаг на пути к дальнейшему продвижению дома победителя. Малоизвестные Рыцари сделали себе имя и карьеру благодаря победам на турнирах. Также и наоборот, поражение может быть весьма губительным для статуса и репутации. Песни, в которых рассказывается о прошедших турнирах, одни из самых популярных в Вестеросе. Отчасти, по этому Рыцарский титул является очень желанным и высоко ценится, ведь даже те, кто проигрывают, получают своего рода бессмертие.
Примеры Рыцарей: Сир Лорас Тирелл; Сир Джорах Мормонт; Сир Грэгор Клиган.

Требования

Пол: Мужской.
Базовый Бонус Атаки:+3
Фиты: Верховой Бой, Воодушевлённая Стремительная Атака, Фокусировка на Оружии (копьё или меч).
Специальное: Должен быть посвящен в Рыцари другим Рыцарем.

Информация по Игротехнике

Рыцари имеют следующую игротехническую информацию.

Единицы Здоровья (ХП)

Рыцари получают 3 ХП + Модификатор Телосложения, каждый Уровень.

Навыки Класса

Навыки Класса Рыцарь (и ключевая способность для каждого умения): Скалолазание (Сил), Дипломатия (Хар), Приручение Животных (Хар), Запугивание (Хар), Знание: Дворянство (Инт), Знание: Местная область (Инт), Знание: Религия (Инт), Знание: Управление; Знание: Военные Действия(Инт); Тонкий Слух(Муд); Профессия (Муд); Верховая Езда (Лов); Определение Мотивов (Муд); Бдительность (Муд).

Очки Навыков (СП)

На каждом получаемом Рыцари получают 3+модификатор интеллекта СП, Люди +1 СП.

Очки влияния

На каждом уровне Рыцари получают 5+ модификатор Харизмы Очков Влияния.

Классовые Особенности

Ниже приведены классовые особенности Рыцарей.

Мастерство владения оружием и бронёй

Рыцари владеют всем простым и воинским оружием, а также всеми видами брони (лёгкий, средний, тяжелый) и щитами.

Обучение Рыцаря (Верховая Езда)

Рыцари – превосходные кавалеристы. На 2-м Уровне он получает +1 премию ко всем проверкам Верховой Езды. Эта премия увеличивается на 1 каждые 2 Уровня и складывается со всеми подобными премиями.

Обучение Рыцаря (Копье)

Как лучшие из благородных воинов, Рыцари постоянно затачивают своё военное мастерство. На 2-ом Уровне они получают премию +1, на проверки атаки, если в руках у них копье, и они находятся в седле на лошади. Эта премия увеличивается до +2 на 5-ом Уровне, и складывает со всеми подобными премиями.

Обучение Рыцаря (Меч)

Несомненно, Рыцари являются мастерами меча. На 3-ем Уровне они получает +1, на проверки атаки с мечом (тип меча определяется тогда, когда эта способность берётся впервые), но, только тогда, когда верхом. Эта премия увеличивается до +2 на 7-ом Уровне. Альтернативно, Мастер может позволить игроку применять эту способность к любому другому оружию. Эта премия складывает со всеми подобными премиями.

Совместимость Брони

Рыцарь умеет использовать преимущества брони, чтобы отклонять удары и уменьшить наносимый ими вред. В результате он получает премию +1 к Рейтингу Брони на третьем уровне, но только если на нём броня которой он владеет (имеет Мастерство владения). Эта премия увеличивается до +2 на 9-ом (Эта премия складывается с любой другой премией Совместимости Брони, но максимум до +3). Надо отметить, что эта премия не штрафует Проникающий Выстрел противника, направленный чтобы обойти броню Брата (см. стр. 244, правила боевых взаимодействий).

Быстро в Седло

На 4-ом Уровне, Рыцарь может быстро запрыгнуть в седло или наоборот слезть с него, как свободное действие (никакой проверки не требуется). Также, в любом бою, когда Рыцарь верхом или способен немедленно сесть на коня, он получает +2 премию Инициативы.

Мастерство Брони

Всегда, когда Рыцарь 4-го или более Уровня носит любую броню, максимальная премия Ловкости и штраф проверки брони улучшены на один пункт. Например, Рыцарь 7-го уровня в полном латном доспехе имел бы максимальную премию ловкости +2 и штраф проверки брони -5. Мастерство Брони полученное персонажем от другого класса - складывается с этим.

Шпоры Рыцаря

На 5-м Уровне Рыцарь может заставить своего коня двигаться с двойной нормой движения, один раз в день. На каждую следующую попытку скакун должен совершить Спас Бросок Выносливости (Уровень Сложности 15), чтобы избежать провала. Каждая последующая попытка увеличивает УС на +2. Если лошадь проваливает Спас Бросок, попытка провалена, и удваивать скорость движения в этот день больше нельзя.

Мандат

На 6-ом Уровне Рыцари улучшают свою способность обращаться к своему Влиянию. Они получают +1 премию на все проверки Влияния, а также уменьшают штрафы в тех ситуациях, когда они не имеют Влияния, на 1.

Держаться Коленями

Рыцари – мастера верховой езды. На 7-ом Уровне Рыцарь может всегда Брать 10 на проверку Верховой Езды, даже если напряженность ситуации или какие-то отвлекающие факторы делали бы это ранее не возможным. Персонаж также может Взять 10 на проверки Верховой Езды во время боя.

Ужасающая Стремительная Атака

После многих лет, которые Рыцари соперничали на турнирах, они с огромным могуществом поражают противника, атакуя верхом. Начинаясь на 8-ом Уровне, сидящий верхом и будучи вооруженным, Рыцарь увеличивает повреждение, которое он наносит при атаке. Меч или другое оружие ближнего боя наносят дополнительное повреждение +1d6, в то время как копье делает дополнительное повреждение +1d8. Это повреждение не умножается в случае критического удара.

Нападение Рыцаря

На 10-м Уровне рыцарь может совершить полную атаку, даже если он на скаку стремительно атакует. После этой атаки действия Рыцаря заканчиваются, и он не может двигаться после этой атаки. Он получает стандартные премии стремительной атаки (плюс премии Ужасающей Стремительной Атаки) для его первого удара.

Таблица 6-18 Рыцари

Уро-вень	Базовый бонус атаки	Спас вынос ливости	Спасбр-осок ре-акции	Спасбр-осок воли	Защ ита	Репут а-ция	Специально
1	+1	+2	+2	+0	+0	+1	Верховая Езда +1
2	+2	+3	+3	+0	+1	-	Копьё +1
3	+3	+3	+3	+1	+2	+1	Верховая Езда +2, Меч +1, Совместимость Брони +1
4	+4	+4	+4	+1	+3	-	Быстро в Седло, Мастерство Брони
5	+5	+4	+4	+1	+3	+1	Верховая Езда +3, Копьё +2, Шпоры Рыцаря
6	+6/+1	+5	+5	+2	+4	-	Мандат +1
7	+7/+2	+5	+5	+2	+5	+1	Верховая Езда +4, Меч +2 Держаться Коленями,
8	+8/+3	+6	+6	+2	+6	-	Ужасающая Стремительная Атака
9	+9/+4	+6	+6	+3	+6	+1	Верховая Езда +5 Совместимость Брони +1
10	+10/+5	+7	+7	+3	+7	-	Нападение Рыцаря

Разведчики Ночного Дозора

Далеко на севере Вестероса, огромная баррикада служит первым и последним оборонительным рубежом, защищающим от одичалых варваров, последних гигантов и, даже, легендарных Иных. Не будь Стены, защищать от них королевство было бы значительно сложнее, если не сказать невозможно. Одичалые безнаказанно бродили бы по всему Северу, нанося удары в самое сердце Вестероса, если бы не стена изо льда и камня, держащая варваров в отдалении.
Это воистину удивительная постройка, но одна Стена не могла бы сохранить мир на Севере, ибо всегда нужны люди которые будут оборонять этот рубеж. Для этого в Вестеросе есть Ночной Дозор. Дозор, это в первую очередь защитники. Когда приходится дать бой, в дело идут Разведчики Ночного Дозора. Это опасное звание, но, тем не менее, почётное.
Разведчики Ночного Дозора, это отдельная группа чёрных братьев. Они часть братства Ночного Дозора и связаны теми же клятвами что и другие Дозорные. В Ночном Дозоре строго соблюдается равноправие, Разведчики отнюдь не элитное подразделение Дозора, как часто кажется молодым новичкам, они, скорее первые среди равных. Так как их занятие в Дозоре наиболее опасное и требования к ним выше, чем к другим людям Дозора, они довольно уважаемы окружающими. Основное занятие Разведчиков –странствовать по морозным пустошам, раскинувшимся за Стеной, которые одичалые называют домом. Причины этого очевидны, хотя главной из них является сбор информации. Обучение Разведчиков Ночного Дозора включает в себя выживание в дикой местности (заснеженные пространства или лесные массивы, побережья, равнины или горы) в течении многих недель. Даже не самые опытные Разведчики значительно осмотрительнее, чем другие братья на Стене. Разведчики лучше кого бы то ни было другого, знают тактику одичалых, и благодаря этому получают определенные преимущества при борьбе с ними. Даже одинокий Разведчик может нанести существенный урон одичалым на их

территории. Разведчики лучше всех умеют разыскивать и выслеживать одичалых, а также делать правильные выводы осматривая лагерь или заброшенную стоянку противника. Любой неверный шаг или громкий звук могут стоить Разведчикам жизни, и они способны перемещаться тихо даже при неблагоприятных обстоятельствах. Именно из-за всех этих навыков Разведчиков Ночного Дозора так сильно ненавидят и боятся за Стеной.
Примеры Разведчиков Ночного Дозора: Бенджен Старк, Сир Джереми Риккер, Грен.

Требования

Пол: Мужской.
Базовый Бонус Атаки:+2
Навыки: Скрытность 4, Верховая Езда 4, Бдительность 5, Выживание 5.
Специальное: Должен был быть определён в Разведчики Офицером, и должен принести клятву дозорного.

Информация по Игротехнике

Разведчики Ночного Дозора имеют следующую игротехническую информацию.

Единицы Здоровья (ХП)

Разведчики Ночного Дозора получают 2 ХП + Модификатор Телосложения, каждый Уровень.

Навыки Класса

Навыки Класса Разведчик Ночного Дозора (и ключевая способность для каждого умения): Балансировать (Лов); Скалолазание (Сил); Ремесло: Изготовление Стрел (Инт); Приручение Животных (Хар); Скрытность (Лов); Запугивание (Хар); Прыжок (Сил); Знание: Местная Область (Инт); Знание: Природа (Инт); Знание: Боевые Действия (Инт); Тонкий Слух (Муд); Тихое Передвижение (Лов); Профессия (Муд); Верховая Езда (Лов); Поиск (Инт); Определение Мотива (Муд); Бдительность (Муд); Выживание (Муд); Использование Верёвки (Лов).

Очки Навыков (СП)

На каждом получаемом Уровне Разведчики Ночного Дозора получают 5+модификатор интеллекта СП, Люди +1 СП.

Очки влияния

На каждом уровне Разведчики Ночного Дозора получают 2+ модификатор Харизмы.

Классовые Особенности

Ниже приведены классовые особенности Разведчиков Ночного Дозора.

Мастерство владения оружием и бронёй

Разведчики Ночного Дозора владеют всем простым и военным оружием. Также они владеют всей лёгкой бронёй, средней бронёй и щитами.

Братство

Как член Ночного Дозора, Разведчик никогда не должен беспокоиться о пище и убежище, и всё основное снаряжение предоставляется Дозором. Он должен соблюдать клятву Ночного Дозорного и при этом, отказаться от своего прежнего звания, дома, членства в других организациях. Ранг его Богатства становится равен 0 (персонаж теряет все связи, но и о долгах может забыть), но Дозор удовлетворяет все его основные потребности. Ранг его Социального Статуса становится равным 1 и он получает +5 Очков Влияния (Ночной Дозор). Ветеран Ночного Дозора имеет Ранг Социального Статуса равный 2, и +10 Очков Влияния (Ночной Дозор). Высший Офицер Ночного Дозора имеет Ранг Социального Статуса равный 3 и +15 Очков Влияния (Ночной Дозор). Обычно, Ранг Богатства у Дозорных никогда не повышается, но опытный брат может получить доступ к лучшему снаряжению, маленькой роскоши и специализированным инструментам. Заметка: Мастер не должен препятствовать Разведчикам Ночного Дозора брать Недостаток Обслуживание (стр. 201).

Родной Ландшафт

В неприветливых и суровых Северных землях, Разведчики чувствуют себя вполне уверенно, благодаря тому, что их работа происходит в этих неумолимых окружающих условиях. На 1-м Уровне Разведчик может выбрать один ландшафт, который становится его Родным Ландшафтом. Этот ландшафт выбирается из зимнего леса, заснеженных равнин или гор.
Когда Разведчик находится в пределах зоны выбранного ландшафта, он получает премию уклонения +2 к Защите. Если, по какой-либо причине, премия Ловкости к Защите потеряна, то премия от выбранного ландшафта также потеряна. Кроме того, персонаж получает +2 премию ко всем, сделанным внутри выбранного региона, проверкам Навыков Знание: Природа, Поиск, Бдительность и Выживание. Дополнительно, охотясь на местных животных в выбранной области, Разведчик действует так, будто имеет Фит Критический (Улучшенный) Удар. Эти премии применяются только тогда, когда персонаж находится под открытым небом.
Разведчик выбирает ещё один ландшафт на 5-ом и 9-ом Уровнях. Каждый раз, когда он берёт ещё один Родной Ландшафт, премии Навыка и Защиты для всех взятых ранее Родных Ландшафтов увеличиваются на +1. Выбор должен соответствовать событиям, пережитым персонажем за время Кампании. Надо заметить, что эти бонусы, не складываются с бонусами Родных Ландшафтов Налётчика или Охотника. Разведчик должен всегда выбирать новый Родной Ландшафт.

Враг Одичалых

Из-за бесконечных конфликтов с бандами одичалых, которые бродят к северу от Стены, Разведчики лучше других умеют бороться с ними. На 3-ем Уровне Разведчики получают +2 премии к проверкам Навыков: Тонкий Слух, Поиск и Бдительность сделанных против одичалых, а также +1 премии к броскам атаки ближнего боя и броскам повреждения. Для атак дистанционным оружием эти премии применяются на Короткой Дистанции и действуют только против одичалых. В бою с одичалыми Разведчик действует так, будто имеет Фит (Улучшенный) Критический Удар для оружия которым атакует одичалого.

Дополнительный Фит

Разведчики Ночного Дозора получают дополнительный Фит на 2-м уровне. Также он получает Дополнительный Фит на 4-ом, 6-ом и 8-ом Уровнях. Разведчик должен соответствовать всем требованиям необходимым для взятия Фита, прежде чем взять его.

Осторожность Разведчика

Тяжелая жизнь на Стене вынуждает Разведчиков быть чрезвычайно осторожными, поскольку одно неверное движение может стоить жизни. На 4-ом Уровне Разведчик получает премию +2 на проверки Навыков: Скрытность, Тонкий Слух, Тихое Передвижение и Бдительность; сделанные в пределах родного ландшафта. На 8-м Уровне эта премия увеличивается до +4.

Быстрое Выслеживание

Острый глаз Разведчика и его опыт позволяют ему читать следы на земле, не замедляясь. На 6-ом Уровне Разведчик получает способность выслеживать в Родном Ландшафте на нормальной скорости не получая обычного штрафа -5. Также, он получает премию +2 ко всем проверкам Навыка Выживание, сделанным во время выслеживания.

Проворность Разведчика

Опасности Севера ставят Разведчика в условия, когда он должен быстро реагировать на всё происходящее. На 7-ом Уровне Разведчики получают премию +2 к броскам Инициативы. Если они носят лёгкую броню или не носят её вообще, то премия увеличивается до +4. Эта премия складывается с премией предоставленной Фитом Улучшенная Инициатива и другим премиям Инициативы.

Скрытность Разведчика

Опытные Разведчики без проблем могут слиться с диким пейзажем. На 8-ом Уровне Разведчик может передвигаться на полной скорости, делая проверки Навыков Скрытности и Тихого Передвижения, при условии, что находится в одной из выбранных территорий.

Щит Людей

На 10-м Уровне Разведчик, выполняя важное задание, может пожертвовать собой чтобы добиться успеха. Разведчик предпочитает не избегать удара, и тогда он может применить премию, равную повреждению которое он получил, к любой задаче в пределах сцены. Если удар оказался Смертельным для Разведчика (Или опустил количество его хит-поинтов ниже 0), он может совершить одно последнее действие с этой премией – это свободное действие совершается немедленно.

К примеру, Хаген охраняет верёвочный мост и его задачей является гарантия того, что банда одичалых этот мост не пересечет. Чувствуя, что он не справляется с поставленной задачей, Хаген отказывается от защиты в следующем нападении на него и его поражает лезвие топора, нанося 11 пунктов повреждения. Теперь, он может применить премию +11 к любому действию в течении этой сцены. Этим действием может быть всё что угодно, атака, урон или бросок защиты, Спас-бросок, проверка Скалолазания, или попытка разрушить мост. Если бы 11 пунктов повреждения убили Хагена или по крайней мере его ХП упали бы ниже 0, он получил бы возможность сделать последнее действие, непосредственно перед падением.

Если позволит Мастер, Разведчик может вместо выше предложенного заменить проваленный Спас Бросок на успех. В таком случае эта Спец Способность может быть использована очень редко, не чаще чем один раз в сессию.

Таблица 6-19 Разведчики Ночного Дозора

Уро-вень	Базовый бонус атаки	Спас вынос ливости	Спасбр-осок ре-акции	Спасбр-осок воли	Защ ита	Репут а-ция	Специально
1	+1	+2	+0	+0	+0	-	Братство, Родной Ландшафт.
2	+2	+3	+0	+0	+1	-	Дополнительный Фит.
3	+3	+3	+1	+1	+2	+1	Враг Одичалых.
4	+4	+4	+1	+1	+3	-	Дополнительный Фит, Осторожность Разведчика +2.
5	+5	+4	+1	+1	+3	-	Родной Ландшафт.
6	+6/+1	+5	+2	+2	+4	+1	Дополнительный Фит, Быстрое Выслеживание.
7	+7/+2	+5	+2	+2	+5	-	Проворность Разведчика
8	+8/+3	+6	+2	+2	+6	-	Дополнительный Фит, Скрытность Разведчика, Осторожность Разведчика +4.
9	+9/+4	+6	+3	+3	+6	+1	Родной Ландшафт.
10	+10/+5	+7	+3	+3	+7	-	Живой Щит.

Стюарды Ночного Дозора

Ночной Дозор существует столько же сколько и сама Стена, которую он охраняет, что составляет без малого восемь тысяч лет. В Дозоре за все основные обязанности отвечает три специализированные группы, каждая из которых занимается своим делом. Стюарды - наиболее образованная и разумная из этих групп. Разведчики – это воины и скауты Дозора, Строители - каменщики, мастеровые и плотники, а Стюардв, пожалуй, выполняют самую важную для Дозора работу. Они, день за днём, обеспечивают выживание Дозора, и хранят его историю.

Стюарды выполняют множество жизненно важных функций. Они охотятся и копают грядки, доят коров, взбивают масло, ведут животных на скотобойню, пекут хлеб и готовят пищу. Они собирают хворост и колют дрова. Они ремонтируют старую и шьют новую одежду для Дозора. И, наконец, они ведут торговлю с южными королевствами, снабжая Дозор всем необходимым.

Ни что из этого не делается легко и просто, хотя в большинстве своем деятельность Стюардов остается незаметной. Без Стюардов Ночной Дозор не мог бы функционировать. Они отвечают за каждодневные бытовые дела, заботятся о благосостоянии тех, кто стоит на Стене, и борются против всего того, что может разрушить её. Их обязанности могут показаться весьма незначительными, однако они требуют определённых способностей, которыми часто обладают люди, которым от рождения не дано стать воинами и освоить простейшие боевые приёмы.

Среди Стюардов есть и те, кто обучен счёту и чтению, что позволяет им выполнять другие задачи. Ведь очень немногие в Дозоре грамотны, и каждому грамотному Стюарду в Дозоре найдется дело. Стюарды также прислуживают высшим офицерам Дозора, вроде Лорда Командующего, и исполняют обязанности оруженосцев. В общем, всё административное управление Ночным Дозором лежит на плечах Стюардов. Они также являются хранителями истории Дозора, хотя многое было потеряно за многие столетия его существования.

Поскольку Стюарды несут ответственность за большой круг жизненно важных задач, очевидно, что другие группы Дозора зависят от них. Без их работы в столь различных областях, Ночной Дозор не был бы в состоянии функционировать. Со стороны, их работа может казаться менее почетной, чем у других членов Дозора, ведь им не приходится сражаться с одичалыми или строить замки. Но не каждый принёсший клятву на верность Дозору предрасположен к боевому мастерству. Многие простые люди не могли и мечтать ни о какой лучшей жизни, чем жизнь Стюарда, где пища достаточно обильна, всегда есть что одеть и где поспать.

Важно не забывать, что каждый брат Ночного Дозора, в случае опасности обязан взять меч и подняться на защиту Стены и всего Вестероса. Стюард – не исключение, он так же должен защищать себя и братство на Стене. Бывает, что Стюарды удивляют братьев, да и самих себя, проявляя чудеса самопожертвования, отваги и храбрости.

Стюарды имеют доступ ко всем знаниям братства. В тяжелые времена знания могут оказаться неоценимыми и решающими. Кроме того, благодаря всеобъемлющему обучению они владеют многими, необходимыми для выживания в условиях сурового севера, навыками. Известно, что Стюарды достигали самого высокого положения в Ночном Дозоре, занимая пост Лорда Командующего.

Примеры Стюардов Ночного Дозора: Сэмвэл Тарли, Дареон, Джон Сноу.

Требования

Пол: Мужской.
Базовый Бонус Атаки: +2
Навыки: Ремесло (любое) 4, Знание (Любые комбинации) 4
Специальное: Должен был быть определён в Стюарды Офицером, и должен принести клятву дозорного

Информация по Игротехнике

Стюарды Ночного Дозора имеют следующую игротехническую информацию.

Единицы Здоровья (ХП)

Стюарды Ночного Дозора получают 2 ХП + Модификатор Телосложения, каждый Уровень.

Навыки Класса

Навыки Класса Стюард Ночного Дозора (и ключевая способность для каждого умения): Оценка(Инт); Блеф(Хар); Ремесло: Ремесленник (Лов); Ремесло: Изготовление Стрел (Инт); Расшифровка (Инт); Дипломатия (Хар); Сбор Информации (Хар); Приручение Животных (Хар); Лечение (Муд); Знание: Иностранная Культура (Инт); Знание: История(Инт) Знание: Легенды(Инт); Знание: Местная Область (Инт); Знание: Дворянство(Инт); Знание: Религия (Инт), Знание: Управление (Инт); Знание: Военное Дело (Инт); Тонкий слух (Муд); Представление(Хар); Поиск (Инт); Определение Мотивов (Муд); Языки (нет); Выживание (Муд).

Очки Навыков (СП)

На каждом новом Уровне Стюарды Ночного Дозора получают 7+модификатор интеллекта СП, Люди +1 СП.

Очки влияния

На каждом уровне Стюарды Ночного Дозора получают 4+ модификатор Харизмы.

Классовые Особенности

Ниже приведены классовые особенности Стюардов Ночного Дозора.

Мастерство владения оружием и бронёй

Стюарды Ночного Дозора владеют всем простым оружием и любыми двумя видами военного оружия. Также они владеют всей лёгкой бронёй, средней бронёй и щитами.

Братство

Как член Ночного Дозора, Стюард никогда не должен волноваться о пище и убежище, и всё основное снаряжение предоставляется Дозором. Он должен соблюдать клятву Ночного Дозорного и при этом, отказаться от своего прежнего звания, дома, членства в других организациях. Ранг его Богатства становится равен 0 (персонаж теряет все связи, но и о долгах может забыть), но Дозор удовлетворяет все его основные потребности. Ранг его Социального Статуса становится равным 1 и он получает +5 Очков Влияния (Ночной Дозор). Ветеран Ночного Дозора имеет Ранг Социального Статуса равный 2, и +10 Очков Влияния (Ночной Дозор). Высший Офицер Ночного Дозора имеет Ранг Социального Статуса равный 3 и +15 Очков Влияния (Ночной Дозор). Обычно, Ранг Богатства у Дозорных никогда не повышается, но опытный брат может получить доступ к лучшему снаряжению, маленькой роскоши и специализированным инструментам. Заметка: Мастер не должен препятствовать Стюардам Ночного Дозора брать Недостаток Обслуживание (стр. 201).

Ранг Стюарда

Стюарды – управленцы в Ночном Дозоре и они имеют некоторую власть над чёрными братьями. На втором уровне стюард получает премию +2 к проверкам Навыков Дипломатия и Запугивание, сделанным в отношении других братьев Дозора. Эта премия увеличивается на +2 каждые 2 уровня.

Обязанности Стюарда

На 3-ем Уровне и через каждые 2 Уровня после этого, Стюард осваивает новую обязанность. Он может выбрать одну из следующих Спец Способностей для изучения, но каждую может выбрать только единожды (если не отмечено обратного):
Ворон: Стюард может послать сообщение вороном, что позволяет ему использовать самую быструю форму коммуникации в Семи Королевствах. Чтобы добиться успеха, он должен сделать проверку навыка Приручение Животных (Хар) (Уровень Сложности 15).
Исследование: При наличии времени и доступа к библиотеке или иному источнику информации, Стюард может ответить даже на те вопросы, которые не входят в его область знаний. Стюард может сделать проверку Знания по любой теме, и если у него есть возможность заниматься исследованием хотя бы час. Дополнительно, Стюард получает премию +1 на его бросок за каждый час Исследования, но не выше максимальной премии, равной двойному значению модификатора интеллекта Стюарда. Первый час Исследования не предоставляет премии, если Стюард не имеет ни одного Ранга в Навыке Знания связанном с объектом Исследования.
*Герольд***:** Мейстер получает премию +4 ко всем проверкам Знания: Дворянство.
Советник: Мейстер получает премии +2 к Навыкам Дипломатии и Определения Мотивов.
Приручение Воронов: Стюард получает премию +8 на проверку Навыка Приручение Животных, сделанным на обучение (УС=20) и посылание воронов. Он может преподавать птицам простые и не очень задачи, без проверки Навыка

Знаток: Стюард может сделать специальную проверку знания Знатока с премией равной его Уровню Стюарда + Модификатор Интеллекта, чтобы понять, знает ли он какую то информацию о местных, известных людях, известных вещах, примечательных местах (Если он имеет 5 и больше рангов в соответствующем Навыке Знания, он получает премию по этой проверке +2). Мейстер не может брать 10 или 20 на эту проверке.

Таблица 6-21 Проверки Знатока

У С	**Тип Знаний**
15	Распространенные, известные, по меньшей мере значительному меньшинству местного населения; общие истории героических подвигов, всем известное чудовищное преступление.
20	Нераспространенные, известные только нескольким людям; незначительные преступления дворянина или его сумасбродство.
25	Малоизвестные, известные немногими, достаточно труднодостижимые; история семьи странствующего рыцаря.
30	Очень малоизвестные, известные сегодня единицам; происхождение кровной мести, продолжающейся десятки поколений.

Команда

На 4-м Уровне Стюард может скоординировать других персонажей в совместной задаче, сделав проверку Харизмы (Уровень Сложности 15 + число персонажей, которыми он командует). Успех увеличивает премию, предоставляя помощь другому действию в виде положительного модификатора +2 (см. страницу 237). Эта премия увеличивается до +4 на 6-ом Уровне и до + 6 на 8-ом. Командование другими персонажами занимает у того, кто командует ими, всё время, на протяжении которого они выполняют поставленную перед ними задачу (минимум один полный раунд).

Защитник Стены

Стюарды должны уметь защищать Стену, не хуже чем другие чёрные братья. Начиная с 4-го Уровня, Стюарды получают премию +1, которую могут по собственному выбору прибавить или к Базовой Премии Атаки или Премии Защиты. Базовый Бонус Атаки персонажа и его Бонус Защиты не могут превышать его Уровень. Кроме того, Стюарды каждый Уровень получают подобную премию +1, которые тратят на атаку или защиту, но они определяют, на что именно идет этот модификатор при выборе данной Спец Способности.

Например, Тимен – Стюард. На 5-ом Уровне его БПА равна +2 и Премия Защиты тоже равна +2. Защитник Стены даёт ему +1, но он должен решить, будет ли эта премия всегда применяться к атаке или к защите. Он выбирает Защиту, таким образом, теперь его БПА равняется +2, а Премия Защиты +3 (2+1). На 6-ом Уровне, Стюард имеет БПА + 3 и Премию Защиты +3, но Тимен поднял Защиту и у него она теперь +4 (3+1). Кроме того, он на новом уровне получает ещё одну +1, которую тратит по своему усмотрению на атаку или защиту, и это происходит на каждом Уровне.

Власть

На 5-ом Уровне, Стюард получает Фит Власть (игнорируя все требования для этого Фита). Если Стюард уже брал этот Фит, он может заменить любым другим, но тогда все требования, для того другого должны быть выполнены.

Таблица 6-19 Стюарды Ночного Дозора

Уро-вень	Базовый бонус атаки	Спас-бросок Стойкости	Спас-бросок Рефлексов	Спас-бросок Воли	Защита	Репутация	Специально
1	0	+2	+0	+2	0	-	Братство
2	+1	+3	+0	+3	+1	-	Ранг Стюарда +2
3	+1	+3	+1	+3	+1	+1	Обязанности Стюарда
4	+2	+4	+1	+4	+2	-	Ранг Стюарда +4; Команда +2; Защитник Стены +1.
5	+2	+4	+1	+4	+2	-	Обязанности Стюарда; Защитник Стены +1; Власть.
6	+3	+5	+2	+5	+3	+1	Ранг Стюарда +6; Команда +4; Защитник Стены +1.
7	+3	+5	+2	+5	+3	-	Обязанности Стюарда; Защитник Стены +1.
8	+4	+6	+2	+6	+4	-	Ранг Стюарда +8; Команда +6; Защитник Стены +1.
9	+4	+6	+3	+6	+4	+1	Обязанности Стюарда; Защитник Стены +1.
10	+5	+7	+3	+7	+5	-	Ранг Стюарда +10; Защитник Стены +1.

Шпионы

Наверное, всем известно, что политика Вестероса является общественным и в то же время личным делом. С самого зарождения Семи Королевств, конфликты между Великими Домами основывались на благородных поединках или турнирных состязаниях, но всё это было увёртками и ухищрениями. Когда война не отвечает интересам дома, возникает необходимость в Шпионах. Шпионы, или, как их иногда называют - "шептуны", работают на короля, а также на многие другие, если не все, великие дома. Задача Шпионов - узнать то, что никто знать не должен. Выведав планы противника, они могут продуманной фразой навлечь на своих врагов ужасный рок.
Шпионов Вестероса можно смело разделить на две категории: Шпионов странствующих и Шпионов придворных. Первые часто состоят в услужении вторых, или работают на великие дома. Их направляют для того, чтобы разведывать, их цель - собирать информацию или распространять слухи (необязательно правдивые) об успешности их лорда или организации. Странствующие Шпионы обычно превосходно осваивают “маскировочные” Навыки, легко путают след и испаряются за углом. Придворные Шпионы, поскольку их служба требует, чтобы они оставались в одном месте, обычно

лучше владеют дипломатическими навыками. Многие из них разбираются в ядах, поскольку, это оружие женщины, труса и евнуха может быть эффективнее сотни мечей. Так сложилось, что многие женщины и евнухи становятся Шпионами, поскольку это один из немногих путей**,** благодаря которому они могут попасть в мир лордов и рыцарей.
Самая важная задача любого Шпиона - сбор информации. Лучшие шпионы имеют свои контакты по всему королевству, и эта персональная сеть осведомителей по кусочкам стаскивает правдивые факты и предания народа со всего Вестероса и других стран. Придворные шпионы часто имеют самые изощренные связи в мире, с помощью которых получение информации происходит быстрее, чем мейстерскими воронами. Высококвалифицированный Шпион может вызнать самые засекреченные тайны - черта, которая заставляет других людей относится к Шпионам с подозрением и недоверием, и даже заставляет их подозревать, что они обладают каким-то темным искусством. Пожилой и умудренный Шпион это действительно хорошая находка, хоть его профессии и не допускает крепкой дружбы.
Шпионы Вестероса - мастера обмана. Умение убедительно солгать, или придумать историю, в которой ровно столько правды, сколько необходимо для того, чтобы не казаться фантастичной, очень важна для любого Шпиона. Однако, это умение выходит за пределы рассказывания баек. Не однократно случалось, что Шпионов просили о маскировке, чтобы остаться незаметным самому, или чтобы Шпион изменил свой облик. Самые способные Шпионы могут оставаться незамеченными на самом виду, спокойно слушая пение их маленьких пташек.
Примеры Шпионов: Лорд Петир Бэйлиш; Варис.

Требования

Базовый Бонус Атаки :+3
Фиты: Грамотность
Навыки: Блеф 8; Сбор Информации 8; Скрыться 8; Тихое Передвижение 8

Информация по Игротехнике

Шпионы имеют следующую игротехническую информацию.

Единицы Здоровья (ХП)

Шпионы получают 1 ХП + Модификатор Телосложения, каждый Уровень.

Навыки Класса

Навыки Класса Шпион (и ключевая способность для каждого умения): Оценка(Инт); Блеф(Хар); Расшифровка (Инт); Дипломатия (Хар); Поломка устройств (Инт); Маскировка (Хар); Мастерство Побега (Лов); Подделка (Инт); Сбор Информации (Хар); Скрытность (Лов); Запугивание (Хар); Знание: Местная Область (Инт); Знание: Дворянство (Инт); Знание (Преступный мир); Тонкий Слух (Муд); Тихое Передвижение(Лов); Взлом Замков (Лов);

Представление(Хар); Профессия (Муд); Поиск (Инт); Определение Мотива(Муд); Ловкость рук (Лов); Языки (нет); Заметить (Муд).

Очки Навыков (СП)

На каждом получаемом Шпионы получают 9+модификатор интеллекта СП, Люди +1 СП.

Очки влияния

На каждом уровне Шпионы получают 7+ модификатор Харизмы Очков Влияния.

Классовые Особенности

Ниже приведены классовые особенности Шпионов.

Мастерство владения оружием и бронёй

Шпионы владеют всем простым оружием, короткими мечами и короткими луками. Также они владеют всей лёгкой бронёй.

Обманщик

Шпионы – мастера обмана. На 1-м Уровне они получают премию +2 ко всем проверкам Навыков Блеф и Маскировка. Эта премия увеличивается до +4 на 4-ом Уровне, +6 на 7-ом и +8 на 10-м.

Контакт

В течении своей карьеры Шпион обзаводится полезными знакомствами, основанными на сфере его деятельности. На 2-ом, 5-ом и 9-ом Уровнях, персонаж получает Контакт, который Мастер должен представить, как персонажа поддержки. Игрок может предложить тип Контакта, который его персонаж хочет получить, но последнее слово остается за Мастером. Контакт не будет сопровождать Шпиона в странствиях и приключениях, не будет подвергать себя большому риску, чтобы помочь Богослову, но он обеспечит информацией, или поможет тем, что хорошо умеет. Чем более влиятельным является Контакт, тем меньше времени и сил он должен уделять персонажу. Обычно, нельзя чтобы Шпион обращался к одному и тому же Контакту более одного раза за приключение.

Специальная Способность

Познания, которые необходимы Шпиону в ходе их работы, иногда возникают спонтанно, и позволяют ему выработать уникальный дар. На 2-ом Уровне Шпион может изучить одну из Спец Способностей из списка, приведенного далее. Он может брать по одной Спец Способности дальше на каждом втором

уровне, но одна и та же Спец Способность не может быть взята дважды, если не указано обратное.
Придворный Шпион: Шпион может входить в узкий круг благородных особ. Это означает, что персонаж знает, как получить приглашения на большинство мероприятий (исключая самые закрытые), как вести себя надлежащим образом и кто самые важные люди. Шпион получает премию +2 ко всем проверкам Навыков Блеф, Дипломатия, Определение Мотива, Тонкий Слух или Бдительность, если они происходят непосредственно относительно высшего общество, вращаясь вокруг него.
Соглядатай: Шпион поддерживает хорошие отношения с прислугой и низшими классами, что позволяет ему испытывать меньше затруднений, перемещаясь перед носом лордов и леди. Когда Шпион нуждается в помощи, есть очень высокий шанс, что дружественный человек из прислуги поможет ему со всем возможным усердием. Эта Способность аналогична Фиту Близнецы (Стр. 170), с проверкой Влияния (Уровень Сложности 10). Помощь должна быть логичной и соответствующей и персонаж не должен просить помощи у одного и того же источника чаще раза в две недели.
Культурный: Шпион получает 3 Пункта Навыка, которые должны быть потрачены на Навык Языки. Он также получает 3 Пункта Навыка, которые должны быть потрачены на Навык Знание: Иностранная Культура. Эта Специальная Способность может быть выбрана не раз. Шпион должен иметь Фит Грамотность прежде, чем сможет взять эту способность.
Фантом: Разведав поведение местных стражников и смены караула, Шпион узнаёт как легче незаметно перемещаться в районе, с которым он успел ознакомиться. Шпион получает премию +4 на поверки Навыков Скрытность и Тихое Передвижение. Шпиону провести 5 минус его Модификатор Мудрости дней (минимум один), чтобы область можно было считать знакомой.
Отравитель: Шпион имеет доступ к широкому разнообразию ядов, которые или находятся в его личной коллекции, или же он знает, где можно достать редкие варианты или компоненты. Шпион не может никогда отравить себя, используя яды.
С ростом опыта, Шпион узнаёт о всё более экзотических ядах. Ценность ядов в коллекции Мейстера равняется 200 серебряным оленям умноженным на Уровень Класса Мейстер. Когда яды должны быть доставлены из далёких областей мира, требуется 2д4 недель, для того, чтобы доставить их.
Сеть Контактов: Шпион заполучил большую и сложную обширную Сеть Контактов, опутывающую всё королевство. Благодаря этому, Шпион может использовать Навык Сбора Информации в отношении далеких земель с соответствующими задержками. Также Шпион получает премию +4 к проверкам Навыка Сбор Информации сделанным в местном масштабе.
Лис в Курятнике: Шпион создаёт о себе несколько ложных представлений, что позволяет ему непринужденно скользить, не привлекая внимания. Поскольку эта маскировка очень убедительна, она не может физически отличаться от естественного вида Шпиона. Шпион может создать отличное представление относительно любого навыка ремесла или Профессии, который освоен им на 2 или более ранга. Когда Шпион замаскирован, он получает премию +4 к Маскировке и премию +2 к Блефу и Сбору Информации.
Волк в Овечьей Шкуре: Шпион становится истинным виртуозом маскировки, способным создать самые невероятные образы. Образ может быть противоположного пола, иметь чрезвычайно различные со Шпионом габариты и

т.д. Все премии, которые давались Способностью Лис в Курятнике удваиваются. Шпион должен иметь Способность Лис в Курятнике, прежде чем сможет взять Волка в Овечьей Шкуре.

Наблюдение за Пташками

Шпион учится наблюдать за людьми, он понимает, что его жизнь может зависеть от знания того, кто к кому как относится на самом деле. На 3-ем Уровне Шпион может узнать влияние других, тратя время и ресурсы. На своей родной территории Жулику необходимо 10 дней, минус модификатор Мудрости или Харизмы умноженный на 2 (но минимум 1 день), чтобы изучить цель. В других землях, или незнакомой территории Жулику необходимо 30 дней, минус модификатор Мудрости или Харизмы умноженный на 2 (но минимум 5 дней), для изучения объекта. Предполагается, что Шпион сильно тратиться на взятки и подарки, и Уровень Богатства Шпиона на время этого действия уменьшается на 1. Шпион должен сделать проверку Навыка Определения Мотивов (Уровень Сложности 25), и в случае успеха идентифицирует одно Влияние (человека или организации). Мастер, в свою очередь, однозначно определяет, сколько Влияния целевой персонаж вложил: Низкое Влияние (1-5 Пунктов Влияния), Умеренное Влияние (6-10 Пунктов Влияния), Высокое Влияние (11-15 Пунктов Влияния), или Огромное Влияние (16+). Шпион не может Взять 10 или 20 на этом броске. Таким образом, не могут быть определены Секретные Влияния.

Маленькие Пташки

Авторитетный Шпион может быть значимой фигурой в политических играх. Он вращается в высочайших кругах, и может быть востребован каким либо братствами или учреждениями. Удачно брошенным словом можно увеличить или уменьшить Влияние кого-либо на целую социальную группу. На 5-ом уровне Шпион может изменить Влияние кого-либо к одной социальной группе на +2/-2, но должно пройти необходимое для распространения слухов время. Влияние цели воздействия может опуститься до 0.
На родной территории Шпиона, ему необходимо 10 дней минус Модификатор Харизмы (минимум 1 день), чтобы добиться желаемого результата. В дальних землях или незнакомой территории, Шпиону необходимо 30 дней минус Модификатор Харизмы x2 (минимум 5 дней), чтобы добиться желаемого эффекта. Эффект является временным и продолжается, пока Шпион распространяет слухи, поддерживает сплетни и не дает эффекту кануть в небытие.
На 7-ом уровне Шпион может одновременно воздействовать на Влияние, 2 целей.
На 10-ом Уровне Шпион может затронуть Влияние на +4/-4.Эта Спец Способность складывает с другими подобными, вплоть до максимального диапазона +6/-6.

Таблица 6-19 Шпионы

Уро-вень	Базовый бонус атаки	Спас-бросок Стойкости	Спас-бросок Рефлексов	Спас-бросок Воли	Защита	Репутация	Специально

1	0	+0	+2	+2	0	-	Обманщик+2
2	+1	+0	+3	+3	+1	-	Специальная Способность, Контакт (1).
3	+1	+1	+3	+3	+2	+1	Наблюдение за Пташками
4	+2	+1	+4	+4	+3	-	Специальная Способность, Обманщик +4
5	+2	+1	+4	+4	+3	-	Контакт (2), Маленькие Пташки.
6	+3	+2	+5	+5	+4	+1	Специальная Способность
7	+3	+2	+5	+5	+5	-	Обманщик +6, Маленькие Пташки.
8	+4	+2	+6	+6	+6	-	Специальная Способность
9	+4	+3	+6	+6	+6	+1	Контакт (3).
10	+5	+3	+7	+7	+7	-	Специальная Способность, Обманщик+8, Маленькие Пташки.

Водные Плясуны

Традиции Свободных Городов существенно отличаются от традиций Вестероса. Это становится особенно очевидным, когда перед нашими глазами предстают манеры и навыки Водяного Плясуна. Само слово "Водяной Плясун" характеризует плавность движений и молниеносность рефлексов великих воинов Браавоса, самого большого из девяти Свободных Городов. Это название произошло из-за того, что кажется, будто эти воины могут ходить по воде. Эти исключительные бойцы являются воинами поразительного мастерства и изящества, чьи тренировки радикально отличаются от боевого обучения в Вестеросе. Здесь основополагающими способностями являются скорость и баланс, которые ценятся больше силы и размера.

Лучшие бойцы Браавоса пытаются освоить танец воды, название которого происходит от общественного бассейна, в котором практикуются поединки данном стиле. Чтобы освоить танец воды, человек должен уметь великолепно держать равновесие, быстро и грациозно обращаться с оружием и двигаться. Танец воды на столько же искусство, насколько и стиль боя. Со стороны кажется будто бойцы танцуют на воде, и этот эффект возникает благодаря тому, что они необычайно плавно скользят поперёк Лунного Озера. Только один из ста браавосийцев достаточно хорош, чтобы пытаться освоить танец воды, а тех, кто успешно справляется с этим - ещё меньше.

Принципы обучения танцу воды основаны на умении держать равновесие, восприятии и ловком обращении с клинком. У Водяных Плясунов, клинок как будто бы является частью тела человека, которым им владеет. Главная задача Водного Плясуна заключается в том, чтобы стать единым целым с мечом, обращаться с ним столь мастерски, чтобы все движение, стойки и равновесие поддерживались без каких-либо сомнений.

Важнейшей задачей ученика является победа над эмоциями, которые могут повлечь поражение в сражении. Водяной Плясун не может позволить, чтобы им

управлял гнев или страх; наоборот, он должен уметь сохранять спокойствие и концентрироваться на происходящем. Людей, избравших этот путь воинского ремесла непросто поймать на ошибках в бою, даже во время первых тренировок, а в дальнейшем это и вовсе становиться очень маловероятным. Водные Плясуны многому учатся у мира природы. Перенимая черты дикого мира, они на всё начинают реагировать незамедлительно, и эти их способности становятся второй натурой Водяного Плясуна. Хоть они являются одними из самых опасных бойцов, их истинный талант – это восприятие. Если они сосредоточенны и бдительны, их практически невозможно застать врасплох и мало кто может напасть на них так, чтобы они не смогли защититься.
Очень немногие в Вестеросе могли бы победить один на один человека овладевшего танцем воды. Многие всю жизнь оттачивают мастерство в избранном боевом стиле. Мастер стиля - один из самых серьёзных противников в мире, а та смертоносная точность, с которой они наносят удары, делает их очень ценными союзниками.
Примеры Водяных Плясунов: Сирио Форель.

Требования

Характеристики: Ловкость 16 и выше
Базовый Бонус Атаки:+6
Навыки: Балансирование 8, Тихое Передвижение 3, Акробатика 5.
Специальное: Должен проходить обучение у другого Водяного Плясуна.
Примечание: Большинство Водяных Плясунов происходят из свободных городов, особенно Браавоса, однако и Вестеросец может изучить танец воды, если найдёт мастера – наставника.

Классовые Особенности

Ниже приведены классовые особенности Водных Плясунов.

Единицы Здоровья (ХП)

Водяные Плясуны получают 2 ХП + Модификатор Телосложения, каждый Уровень.

Навыки Класса

Навыки Класса Водяной Плясун (и ключевая способность для каждого умения) Балансировать (Лов); Прыжок (Сил); Тонкий Слух (Муд); Тихое Передвижение (Лов); Профессия (Муд); Поиск (Инт); Определение Мотива (Муд); Бдительность (Муд); Акробатика (Лов).

Очки Навыков (СП)

На каждом новом уровне Водяные Плясуны получают 3+модификатор интеллекта СП, Люди +1 СП.

Очки влияния

На каждом уровне Водяные Плясуны получают 4+ модификатор Харизмы.

Классовые Особенности

Ниже приведены классовые особенности Водных Плясунов.

Мастерство владения оружием и бронёй

Водяные Плясуны владеют всем простым и военным оружием, а также одним экзотическим оружием на выбор игрока (обычно, это Браавосийский клинок). Также они владеют всей лёгкой бронёй.

Страх Ранит Глубже Чем Меч

Прежде всего Водяные Плясуны учатся закалять свои эмоции перед лицом опасности. На 1-м Уровне Водяной Плясун может сделать Спас Бросок Воли (Уровень Сложности 10) чтобы сконцентрироваться и отринуть страх поражения. В любом сражении где персонаж может быть напуган, обеспокоен или лишен мужества, это совершается в качестве свободного действия. В этом состоянии Водяной Плясун может получить премию +1 за каждый Уровень к любой проверке навыка один раз в день. Дополнительно, он получает премию +2 ко всем Спас Броскам против воздействия Страха.

Видеть Своими Глазами

Водяной Плясун постоянно оттачивает свои чувства, так, что может показаться будто он видит ушами, носом это называется. На 1-ом Уровне Водяной Плясун получает премию +1 ко всем проверкам Навыков Тонкий Слух, Поиск и Бдительность, если он не носит ничего тяжелее лёгкой брони. Эта премия увеличивается на +1 каждые два уровня.

Быстрый Как Лань

Водяные Плясуны –думающие воины, всё время осознающие, что их окружает. На 2-ом Уровне Водяной Плясун может добавить свою премию Интеллекта к Инициативе (минимум +1). Эта премия плюсуется с любыми другими премиями Инициативы. Кроме того, основная скорость Водяного Плясуна увеличивается на +10 футов. Эти премии применяются только тогда, когда Водяной Плясун носит броню не тяжелее лёгкой.

Спокойный Как Вода

На 3-ем Уровне Водяной Плясун получает дополнительный Фит из следующего списка: Бравада, Осторожность, Фехтование или Тактика. Любой из этих Фитов должен быть взят на защиту, а не атаку, и складывается с любым подобным Фитом.

Бесшумный Как Тень

На 4-ом Уровне, Водяной Плясун получает премию +2 ко всем проверкам Навыков Скрытность и Тихое Передвижение.

Сильный Как Медведь

На 4-ом Уровне Водяной Плясун получает дополнительный Фит из следующего списка: Бравада, Храбрец, Осторожность или Тактика. Любой из этих Фитов должен быть взят на атаку, а не защиту, и складывается с любым подобным Фитом.

Безжалостный Как Росомаха

Точные удары Водяного Плясуна позволяют ему нападать особенно эффективно. На 5-ом Уровне Водяной Плясун может нанести противнику максимальное повреждение. Решение о применении этой способности принимается после броска атаки, но перед броском повреждения. Эту способность можно применит один раз в день. На 10-ом Уровне эту способность можно применить два раза в день.

Лёгкий Как Пёрышко

Постоянное совершенствование проворности делает действия Водяного Плясуна более изящными. На 6-ом Уровне Водяной Плясун получает +2 премии ко всем проверкам Навыков основанных на Ловкости. Эти премии применяются, только если персонаж носит броню не тяжелее лёгкой.

Стремительный Как Змея

Исключительно уравновешенные нервы Водяного Плясуна позволяют ему быстрее реагировать на любую угрозу. На 6-ом Уровне Водяной плясун получает +2 премии ко всем броскам инициативы, а также сохраняет свою Премию Ловкости и Защиты, даже если был застигнут в врасплох. Эти премии применяются только если персонаж носит броню не тяжелее лёгкой.

Танец Браавоса

Опытные Водяные Плясуны могут немного задержать свою атаку, и напасть когда противник наиболее уязвим. На 8-ом Уровне Водяной Плясун получает премию +2 на атаки и повреждения, нападая с отсроченным действием. Это действие полного раунда и оно позволяет персонажу совершить только одну атаку. Оно может быть совершено, только если персонаж носит броню не тяжелее лёгкой.

Грация Танцора

Гибкость Водяного Плясуна позволяет ему уклоняться от смертельных ударов. На 9-ом Уровне Водяной Плясу, используя Полное Действие Защиты, может добавить половину его Уровня в Классе Водяной Плясун к Защите. Это

действие может быть совершено только если персонаж носит броню не тяжелее лёгкой.

Вода Уходит

На вершине мастерства Водяной Плясун становится воистину смертоносным противником. На 10-м Уровне он может увеличить свой Критический Множитель на +1. Он может делать это 3 раза в день. Решение о применении этой способности принимается после броска атаки, но перед броском урона.

Таблица 6-23 Водяной Плясун

Уровень	**Базовый бонус атаки**	**Спас-бросок Стойкости**	**Спас-бросок Рефлексов**	**Спас-бросок Воли**	**Защита**	**Репутация**	**Специально**
1	+1	+0	+2	+2	+1	+1	Страх Ранит Глубже Чем Меч, Видеть Своими Глазами +1.
2	+2	+0	+3	+3	+2	-	Быстрый Как Лань.
3	+3	+1	+3	+3	+3	+1	Видеть Своими Глазами +2, Спокойный Как Вода.
4	+4	+1	+4	+4	+4	-	Бесшумный Как Тень, Сильный Как Медведь.
5	+5	+1	+4	+4	+5	+1	Видеть Своими Глазами +3, Безжалостный Как Росомаха.
6	+6/+1	+2	+5	+5	+6	-	Лёгкий Как Пёрышко, Стремительный Как Змея.
7	+7/+2	+2	+5	+5	+7	+1	Видеть Своими Глазами +4
8	+8/+3	+2	+6	+6	+8	-	Танец Браавоса.
9	+9/+4	+3	+6	+6	+9	+1	Видеть Своими Глазами +5, Грация Танцора.
10	+10/+5	+3	+7	+7	+10	-	Безжалостный Как Росомаха, Вода Уходит.

Краткое Изложение 6-ой главы

· Каждый игрок выбирает соответствующий Класс для своего персонажа, из восьми основных Классов.
· Так как все персонажи в AGOT d20 являются людьми, они все получают один дополнительный Фит на 1-ом Уровне, +4 Очка Навыков на 1-ом Уровне, и +1 Очко Навыков каждый Уровень. Их основная скорость - 30 футов в раунд, исключая карликов или маленьких детей (у которых основная скорость 20 футов в раунд).
· Каждые три Уровня (3-ий, 6-ой, 9-ый, и т.д.) персонажи получают новый Фит.
· Каждые четыре Уровня (4-ый, 8-ой, 12-ый, и т.д.) персонажи получают дополнительную единицу к Очкам Характеристик.
· XP персонажа определяется его стартовым Уровнем. В случае с персонажем, обладающим ECL Модификатором, считается, что у него больше общих Уровней Персонажа для расчета начального значения XP.
· Женские персонажи и персонажи-простолюдины имеют меньше вариантов, если кампания строго следует тонкостям романов.
· Определённые Спец Способности или Навыки могут являться культурно

несоответствующими некоторым персонажам, если кампания строго следует деталям романов.
· Уровень Класса определяет для персонажа его Базовую Премию Атаки, Премию Защиты, максимальный Ранг Классовых и Внеклассовых Навыков, Хит Поинты, Очки Навыка, Очки Влияния, Очки Репутации, и различные, зависящие от Уровня, Классовые Спец Способности.
· Персонаж в дальнейшем может взять Уровни в Престиж Классах, если, конечно, отвечает всем Требованиям для взятия Престиж Классов.
· Взяв Мульти Класс, персонаж не получает Хит Поинты и Очки Навыков для 1-го Уровня нового класса, он продолжает "по Уровневую" прогрессию.
· Первая Базовая Премия Атаки является совокупной для всех Классов персонажа. зависит, когда персонаж получит дополнительные атаки.
· Премии Защиты складывают от всех Классов персонажа.
· Премии Спас Бросков складывают от всех Классов персонажа.
· Любой Навык, который является Классовым Навыком для любого из Классов персонажа, всегда считается Классовым Навыком.

Мир Игры Престолов

Введение

Историческая традиция указывает на то, что история Вестероса насчитывает 12,000 лет. Из-за этого достаточно немного известно о народах и племенах, которые населяли этот континент. Дети Леса, возможно, были самой первой из рас Вестероса, но их история сохранилась только в мифах и легендах. В эти дни по земле еще бродили гиганты; другие народы так же исчезли в туманах времени, подобно тем, кто оставил на Железных Островах Трон Морского Камня. В конце концов, все они или исчезали, или становились жертвами восточных захватчиков.

Дети Леса

Первые обитатели Вестероса именовались Детьми Леса. Их происхождение связано с более ранними временами, известными, как Эра Рассвета. Их рост не превышал роста современных детей, и они были темнокожими и очень красивыми. Дети Леса не строили городов, предпочитая жить в лесах и пещерах; некоторые из них обитали в скрытых древесных селениях, тогда как другие предпочитали кранноги (укрепленные поселения, расположенные посреди озер или топей). Дети Леса не использовали металла, а предпочитали носить одежды из листьев и коры. Они использовали оружие из драконьего стекла, теперь известного, как обсидиан. Дети поклонялись богам лесов, ручьев и камней, имена которых давно уже стерлись из памяти живущих. И мужчины, и женщины охотились вместе с помощью луков из чардрева и силков. Мудрецы этого народа именовались *древовидцами*, и в легендах говорится о том, что они обладали могучей магией. Эти мудрые люди наделялись способностями видеть пророческие сны, управлять животными, изменять

собственный облик и создавать музыку, которая была настолько прекрасна, что вызывала слезы на глазах у каждого, кто слышал её. Именно они вырезали лица на чардревах для того, чтобы присматривать за своими лесами.

Первые Люди

Приблизительно за 12,000 лет до правления Роберта Баратеона, в Вестерос пришли Первые Люди, которые попали туда через перешеек между восточным континентом и землей, которую со временем стали называть Дорном. Эти люди принесли с собой бронзовое оружие и лошадей.
Когда они впервые появились в Вестеросе, они начали вырубать рощи чардрев для того, чтобы очистить землю для своих ферм и пастбищ. Они прогневали Детей Леса, которые ответили на их действия стрелами. Первые Люди начали верить, что Дети могут наблюдать за ними через чардрева, и потому стали еще более активно вырубать их ради собственной безопасности.
В легендах говорится, что Дети использовали могучую магию в Башне Детей, что в Рове Кайлин, для того, чтобы уничтожить перешеек и помешать переправиться через него другим людям. Остатки этого перешейка стали Перебитой Рукой Дорна и Ступенями. Тем не менее, в конце концов, действия Детей только привели к тому, что будущим захватчикам пришлось воспользоваться кораблями.
Первые Люди распространились по всему континенту и даже заселили Железные Острова. Именно они обнаружили Трон Морского Камня, стоящий на берегу того, что со временем стало называться островом Старого Вика.

Таблица 15-1: Хронология

Примечания: Даты, приведенные в этой главе, являются достаточно приблизительными. Ученые Вестероса продолжают вести споры, связанные со многими из описанных здесь исторических событий, предлагая самые разнообразные интерпретации. Кроме того, в данный момент в Вестеросе продолжается год, ознаменовавшийся смертью лорда Джона Аррена и назначением лорда Эддарда Старка десницей короля Роберта Баратеона.

Лет назад	**Событие**
12,000+	*Эра Рассвета*
12,000	-Первые Люди приходят в Вестерос
12,000 — 10,000	-Войны Первых Людей и Детей Леса
10,000	-Пакт между Первыми Людьми и Детьми Леса
	Эра Героев
8,000	-Долгая Ночь
	-Битва за Рассвет
	-Возведение Стены
	-Основание Дома Старк
6,000	-Прибытие Андалов
	-Нарушение Пакта
	-Расцвет Валирии
	Эра Валирии

5,000	-Валирия захватывает Старый Гис
	-Война между Валирией и городами Ройна
1,000	-Прибытие Нимерии и Ройнар в Дорн
650	-Штормовые Короли убивают последнего Речного Короля
500	-Таргариены покидают Валирию и высаживаются на Драконьем Камне
400	-Рок Валирии
	-Дотракийцы отправляются на восток
400 — 300	-Кровавые Годы
	Эра Драконов
300	-Харрен Черный правит Железными Островами и Трезубцем
	-Таргариены высаживаются в Вестеросе
	-Поход Эйегона
	-Армия Двух Королей уничтожена на Поле Огня
	-Харлен Тирелл становится лордом Предела
	-Орис убивает Аргилака, Штормового Короля, и становится лордом Штормовых Земель
	-Эдмунд Талли становится лордом Трезубца
	-Викон Грейджой становится лордом Железных Земель
	-Торхен Старк преклоняет колено перед Эйегоном Таргариеном
171	-Танец Драконов
	-Смерть последнего дракона
143	-Дейерон I захватывает Дорн
139	-Дорнийское восстание
116	-Дейерона II сменяет король Эйегон IV
104	-Восстания Черного Пламени
103	-Дорн присоединяется к Семи Королевствам в результате брака
100	-Раймун Рыжебородый, Король За Стеной, вторгается в земли, лежащие за Стеной
40	-Война Девяти Королей
38	-Король Эйерис II восходит на трон
15	-Война Узурпатора (Восстание Роберта)
9	-Восстание Грейджоя
0	Назначение Эддарда Старка Десницей Короля

Таблица 15-2: Правление Таргариенов

Примечания: Отсчет правления Таргариенов начинается сразу после высадки Эйегона.

Годы	**Правитель**	**Биографические примечания**
1 – 37	Эйегон I	Эйегон-Завоеватель, Эйегон-Дракон
37 – 42	Эйенис I	Сын Эйегона и Рэйенис
42 – 48	Мэйегор I	*Жестокий*, сын Эйегона и Визении

48 – 103	Джейехерис I	*Старый Король, Умиротворитель*, сын Эйениса
103 – 129	Визерис I	Внук Джейехериса
129 – 131	Эйегон II	Старший сын Визериса (против него восстала его старшая сестра, Рейенира, что привело к Танцу Драконов)
131 – 157	Эйегон III	*Губитель Драконов*, сын Рейениры (последний дракон умер во время его правления)
157 – 161	Дейерон I	*Юный Дракон, Мальчик-Король*, старший сын Эйегона III (покорил Дорн)
161 – 171	Бейелор I	*Возлюбленный, Благословенный*, септон и король, второй сын Эйегона III
171 – 172	Визерис II	Брат Эйегона III
172 – 184	Эйегон IV	*Недостойный*, старший сын Визериса (старший брат принца Эйемона, Рыцаря-Дракона)
184 – 209	Дейерон II	*Добрый*, сын Эйегона и королевы Нейрис (хотя некоторые говорят, что его истинным отцом был Эйемон; успешно присоединил Дорн благодаря брачным и союзным договорам)
209 – 221	Эйерис I	Второй сын Дейерона II (не оставил наследников)
221 – 233	Мейекар I	Четвертый сын Дейерона II
233 – 259	Эйегон V	*Невероятный*, четвертый сын Мейекара
259 – 262	Джейехерис II	Второй сын Эйегона V
262 – 283	Эйерис II	*Безумный Король*, единственный сын Джейехериса II
284+	Роберт Баратеон	Рождение Дейнерис, *Бурерожденной*, дочери Эйериса II и королевы Раэллы

Таким был конец династии драконов. Король Эйерис II был лишен трона в результате восстания Роберта Баратеона. Наследник трона, принц Рэйегар, был убит Робертом Баратеоном на Трезубце, а сам Эйерис погиб от руки воина собственной Королевской Гвардии, сэра Джейме Ланнистера, во время Резни в Королевской Гавани. Принцесса Элия Мартелл, жена принца Рэйегара, была так же убита во время взятия Королевской Гавани вместе со своими детьми, принцессой Рэйенис и принцем Эйегоном. Королева Раэлла Таргариен бежала на Драконий Камень вместе со своим сыном, принцем Визерисом. Там родилась Дейнерис, а сама Раэлла умерла родами.

Пакт

Война между Первыми Людьми и Детьми Леса продолжалась много веков – возможно, около 2,000 лет — пока, наконец, не был заключен мир. Этот Пакт между двумя народами был заключен на Острове Лиц, где Первые Люди и Дети Леса встретились для того, чтобы обсудить условия мира. Пакт продолжал действовать 4,000 лет.

Остров Лиц

На этом острове, каждое чардрево обладало своим собственным лицом, вырезанным в традициях Детей Леса. Для наблюдения за островом был создан Орден Зеленых Людей. В соответствии с пактом, побережье, равнины, луга горы и болота передавались Первым Людям, тогда как Дети Леса оставались жить в глухих лесах. Первые Люди пообещали не трогать богорощи и со временем отказались от своих собственных богов для того, чтобы поклоняться старым богам Детей Леса.

Эра Героев

Этот Пакт ознаменовал конец Эры Рассвета и начало Эры Героев. Сотни королевств возникали и исчезали. Это было жестокое время, когда возникли многие из древних традиций и обычаев Первых Людей. Многие из этих традиций до сих пор существуют на Севере, в жилах владык которого до сих пор течет кровь Первых Людей. Законы гостеприимства, обязанность судьи выступать и в качестве палача, и долг поддерживать Стену были оставлены потомкам правителями этих далеких дней – до сих пор на Севере можно найти погребальные курганы Первых Людей.
Это было время, когда многие легендарные короли и герои ходили по земле: Брандон-Строитель, Серый Король, Сервин Зеркальный Щит и многие другие.

Долгая Ночь

Около 8,000 лет тому назад, неестественный холод пришел в Вестерос и началась Долгая Ночь. В легендах говорится, что солнце много долгих лет не появлялось на небе. С далекого севера пришли Иные, которые почти уничтожили Первых Людей. Это ужасное время закончилось Битвой за Рассвет, когда первые воины Ночного Дозора изгнали Иных из земель людей. После этого, был основан Орден Ночного Дозора, и была построена могучая Стена. Кроме того, именно в это время мог быть основан Дом Старк, гордая история которого уходит в прошлое как раз на 8,000 лет.

Андалы

Мир, заключенный в результате Пакта, и Эра Героев продолжались на протяжении 4,000 лет, и завершились с приходом Андалов. Они прибыли в Долину из-за моря, отвоевав эти земли у Первых Людей. Андалы принесли с собой сталь и веру в Семерых. Они сражались с Первыми Людьми на протяжении многих столетий, уничтожая богорощи и Детей Леса везде, где только встречали их. За 2,000 лет они достигли Железных Островов. В конце концов, шесть южных королевств оказались во власти Андалов; только Север остался в руках Первых Людей, которыми правили Короли Зимы.

Ройнар

Последняя значительная миграция в земли Вестероса произошла приблизительно за 1,000 лет до начала правления короля Роберта Баратеона. Первоначально, Ройнар жили между Узким Морем на востоке, в городах, расположенных вдоль реки Ройн. В легендах говорится о том, что королева-

воительница Нимерия переплыла через море с армией, состоящей в основном из женщин, причем для её транспортировки понадобился флот, состоящий приблизительно из 10,000 кораблей. Нимерия вышла замуж за лорда Морса Мартелла, и вместе они смогли победить других его противников, и Мартелл стал первым Принцем Дорна.
Ройнар принесли с собой свои собственные обычаи и своих собственных богов. Среди необычных традиций, связанных с ними, следует отметить то, что они использовали вместо титула “Король”, титул “Принц”, как это видно на примере принца Морса. Кроме того, власть всегда переходила самому старшему представителю дорнийской династии, независимо от его пола. За тысячу лет, прошедших с момента прибытия Нимерии, эти традиции так и не вышли за пределы Дорна. Большая часть дорнийцев сегодня почитает Семерых Богов Андалов, хотя некоторые из них продолжают верить в старых ройнарских богов.

Владения Валирии

Во время Эры Героев, империя Старого Гиса была главной силой на востоке. Её падение вошло в легенды, и было вызвано действиями валирийцев…и их драконов. Владения Валирии стали силой, с которой было необходимо считаться, около 6,000 лет назад. Владения были республикой, лидеры которой выбирались голосованием всех свободных мужчин, владевших землей. Валирийцы участвовали в нескольких войнах со Старым Гисом и победили в каждой из них. За 5,000 до начала Войны Узурпатора, Валирия захватила Старый Гис и начала распространяться за его пределы.
Самой западной точкой их империи были несколько островов, окружавших Драконий Камень, на котором была построена одноименная цитадель. Говорят, что в это время магия была достаточно обыденной вещью. В легендах говорится, что валирийцы умели использовать магию и могли придавать форму камню одним своим взглядом; именно из Владений происходит знаменитая валирийская сталь. Считается, что тамошние кузнецы в равной степени владели как кузнечным, так и магическим ремеслом, и создавали магические клинки, которые иногда встречаются и в наши дни. Существуют тысячи подобных клинков, хотя в Вестеросе их насчитывается всего 200 или около того.

Рок Валирии

Владения оставались величайшей силой на восточном континенте до момента, который наступил приблизительно 400 лет назад, причем все это время великие семьи Валирии выдавали братьев за их собственных сестер для того, чтобы сохранить свою кровь чистой. Именно тогда на Валирию обрушился какой-то ужасный катаклизм, известный после этого, как Рок Валирии, который залил эту землю потоками огня и пепла. То, что возводилось веками, погибло в один день. Эта катастрофа привела к уничтожению Валирийского полуострова, превратив залив в Дымящееся Море. Говорят, что упадок магии начался одновременно с Роком или незадолго до него. Выжившие во время Рока бежали на кораблях. Но одна семья высоких лордов, Таргариены, поселилась на Драконьем Камне еще за 100 лет до катаклизма.

Старая Валирия

Хотя Старая Валирия теперь лежит в руинах, эта империя оставила миру достаточно богатое наследие. Вдобавок к магическому оружию и поразительным описаниям Рока, на высоковалирийском языке до сих пор говорят представители высшего класса, а его упрощенная форма используется в бывших колониях Владений, Девяти Свободных Городах. Дороги, которые вели в Валирию, до сих пор испещряют восточный континент. Более того, можно встретить даже образцы иероглифической письменности этого государства. Тем не менее, большая часть знаний, собранных валирийцами, была утрачена, особенно их загадочное ремесло работы с камнем и обширные знания относительно драконов.

Недавняя История Семи Королевств

Наследие королевской династии Таргариенов доминирует над современным Вестеросом. Начиная первыми днями их правления, когда они были захватчиками, восседающими на драконах, и заканчивая их превращением в наполовину безумные плоды столетий кровосмешения, очень немногое из происходящего в Семи Королевствах никак не было связано с Таргариенами.

До Таргариенов

До того, как Таргариены высадились в Вестеросе, многие тамошние королевства успели возвыситься и пасть, и еще больше их сражалось за власть. Войны были столь же регулярными, как и сбор урожая. Приблизительно 650 лет назад, Штормовые Короли захватили Трезубец и убили последнего Речного Короля; их территория достигла самого Перешейка. Тем временем, Железные Люди захватили западное побережье – и когда две этих силы столкнулись, то Харвин Твердая Рука победил Аррека Штормового Короля и захватил власть над речными землями. Спустя 300 лет, внук Харвина, Харре Черный, правил Железными Островами и Трезубцем, от Перешейка и до реки Черноводной.

Завоевательские Войны

Таргариены оставались на Драконьем Камне около столетия, а затем Эйегон и его сестры-жены, Визения и Рэйенис отправились на захват Вестероса. На том месте, где Эйегон впервые высадился на Вестеросе, был возведен из дерева и земли форт. Спустя много лет, эта простая деревянная крепость превратилась в многолюдный город Королевскую Гавань. Хотя противники заметно превышали их количеством, Таргариенам удалось захватить большую часть Вестероса благодаря тому, что у них были драконы.
Желающие прогнать захватчиков-Таргариенов, Король Скалы Лорен и Король Предела Мерн объединили свои силы. Над армией Двух Королей веяло свыше 600 знамен – там было около 5,000 рыцарей и 50,000 воинов и свободных всадников – все они выступили против армии, размеры которой едва достигали 1/50 этой армады, и которая состояла из ненадежных новобранцев. На равнинах Предела, среди золотых пшеничных полей, сошлись две армии…и Таргариены бежали. Армии Двух Королей выиграли день – но затем Эйегон и его сестры бросили в бой драконов. До сих пор менестрели поют о Поле Огня, где

одновременно сражались Вагхар, Мераксес и Балерион – это был единственный, известный случай, когда в бой были брошены все три дракона. На поле боя погибло 4,000 людей, включая Короля Предела, Мерна. Король Скалы бежал и смог выжить, принеся клятву верности Таргариенам.
С помощью своих непобедимых драконов, Эйегон захватил шесть из семи королевств: Королевство Скалы, Королевство Предела, Королевство Горы и Долины, Королевство Штормовых Королей, Королевство Железных Островов и Речных Земель и Королевство Севера. Стюарт короля Мерна, Харлен Тирелл, сдал Хайгарден Таргариенам после смерти своего лорда; за это Эйегон сделал его лордом Предела. Орис, один из командиров Эйегона, убил Аргилака, последнего из Штормовых Королей, а затем стал править Штормовыми Землями. Харрен Черный укрылся в величественном замке Харренол, и узнал там, что драконы способны плавить даже камень. Эдмунд Талли стал править Трезубцем во имя Эйегона. На Железных Островах, Эйегон разрешил оставшимся в живых Железным Людям самим выбрать себе лорда, и так на престол взошел Викон Грейджой. Торхен Старк, последний Король Севера, предпочел сдаться Эйегону, и за это сохранил свою корону.
Последнее независимое королевство, Дорн, оставался не захваченным на протяжении нескольких поколений. Дорнийцы извлекли урок из побед Таргариенов и стали использовать партизанскую тактику; они никогда не собирали большие силы в одном месте, и потому драконы Таргариенов не могли уничтожить их. Как показал пример других противников Таргариенов, сбор огромных сил только облегчает задачу драконам, которые их уничтожают. Вместо этого, дорнийцы разбегались во время атак драконов, а затем атаковали воинов Таргариенов.

Танец Драконов

Спустя 129 лет после Похода Эйегона между его наследниками разгорелся спор. Пока король Визерис I лежал на своем смертном ложе, двое его детей боролись за то, кто взойдет на престол. Некоторые говорят, что Визерис передал власть над королевством своей старшей дочери, Рейенире, но её младший брат, принц Эйегон, захватил трон, когда его отец заболел, и был признан королем. Менестрели назвали войну, которая вспыхнула между двумя предполагаемыми наследниками “Танцем Драконов”. Эйегон II и его сестра погибли в этой войне, как, впрочем, и большая часть их драконов.

Последний из Драконов

Так как у Эйегона не осталось наследников, сын Рейениры, Эйегон III, взошел на Железный Трон. Именно во время правления короля Эйегона III – которого прозвали Губителем Драконов – умер последний из драконов. Ходили слухи о том, что он отравил его потому, что испытывал перед драконами страх и поклялся отомстить им за то, что они убили его мать. Некоторые даже считают, что именно это событие, а не Рок Валирии, ознаменовало окончательную гибель магии.

Завоевание Дорна

Дорн стал частью земель, принадлежавших Королевской Гавани, во времена правления сына Эйегона III, короля Дейерона I. Дейерон захватил Дорн в возрасте 14 лет, спустя 157 лет после Похода Эйегона.
После того, как Дейерон вернулся в Королевскую Гавань, лорд Тирелл остался в захваченном Дорне в качестве здешнего правителя. Он занимался преследованием повстанцев и поддержанием Дорна в покорности. Он был убит, когда сотни красных скорпионов упали на него с балдахина его кровати.
Дейерон I умер вскоре после этого в возрасте 18 лет, пытаясь подавить Дорнийское Восстание. После его смерти, Дорн успешно отделился от Семи Королевств.
Дорн не возвращался под власть Таргариенов в течение нескольких десятилетий. Только королю Дейерону II, наконец, удалось вернуть себе Дорн, женившись на дорнийской принцессе Мириах, и выдав свою сестру за принца Дорна.

Восстания Черного Пламени

Король Эйегон IV, которого чаще называли Эйегоном Недостойным, оставил королевство во власти хаоса. Будучи отцом многочисленных бастардов, он признал всех их на своем смертном ложе. Он выделил из их числа своего старшего незаконного сына, Деймона, и дал ему меч, который назывался Черное Пламя и являлся родовым валирийским клинком Таргариенов. Именно потому Деймон начал называть себя Черным Пламенем.
Тем не менее, на смену Эйегону IV, спустя 184 года после Завоеваний Эйегона, пришел именно Дейерон, сын короля Эйегона. Его право на трон было основано на том, что именно он был законным наследником умершего короля, хотя некоторые поговаривали о том, что в действительности он был сыном брата Эйегона, принца Эйемона, Драконьего Рыцаря. За его мудрое правление, его стали называть Дайероном Добрым. Тем не менее, на 12 год правления Дейерона, Деймон Черное Пламя поднял восстание. Половина королевства последовала за черным драконом, который был изображен на знамени Деймона. На Поле Красной Травы произошла кровавая битва, которой суждено было определить того, кто займет Железный Трон. В ходе сражения Деймон Черное Пламя и двое его старших сыновей были убиты.
Оставшиеся его сыновья и его единокровный брат, которого называли Горькой Сталью, бежали в Свободные Города. Они и их наследники угрожали Семи Королевствам на протяжении многих десятилетий, пока последний из Наследников Черного Пламени, Мейлис Ужасный, не погиб во время Войны Девяти Королей, что произошло в период правления короля Эйегона V.

Раймун Рыжебородый

Последним Королем за Стеной, который угрожал Семи Королевствам, был Раймун Рыжебородый, который жил несколько сотен лет. Собрав армию дикарей, он вместе со своими грабителями поднялся на Стену и сбросил веревки, по которым поднялись тысячи дикарей. Братья Ночного Дозора, которые стали чересчур ленивыми, даже не заметили этого; не зря Лорда-Командира позже стали называть Сонливым Джеком.
Раймун и его армия достигли берегов Длинного Озера и там встретили свой конец, так как они оказались зажаты между войсками лорда Уильяма из

Винтерфелла и Пьяного Гиганта, Хармонда Амбера. Раймун был убит Артосом Суровым, младшим братом лорда Уильяма. Ночной Дозор прибыл слишком поздно для того, чтобы принять участие в сражении; вместо этого, Артос Старк поручил Дозору похоронить павших, тогда как сам он скорбел над обезглавленным телом своего брата, Уильяма.

Война Девяти Королей

Союз, заключенный наемниками, пиратами и амбициозным торговцем привел к огромным беспокойствам в Свободных Городах и даже Семи Королевствах. Они именовались Отрядом Девяти и поклялись добыть по королевству каждому из них. Когда богатый лорд-торговец Алекво Адарис, которого еще называли Золотым Языком, убедил их начать войну там, где они были сильнее всего, Девяти удалось захватить Спорные Земли и Тирош. После этой победы, они сделали Золотого Языка тамошним тираном. Затем они захватили Ступени. После этого Отряд обратил свое внимание на Семь Королевств, так как Мейлис Ужасный - последний из Наследников Черного Пламени и капитан знаменитого Золотого Отряда - решил попытаться захватить их.
Мейлис был безумцем, который убивал своих собственных родичей. Его облик был воистину ужасен - говорили, что он сожрал своего близнеца еще в утробе матери, в результате чего он обзавелся огромной грудной клеткой и маленькой, второй головой, растущей из его шеи. Он и его товарищи захватили Ступени, собираясь использовать их в качестве плацдарма для нападения на Северные Королевства, но Таргариены отреагировали на это быстро и жестоко.
Сэр Барристан Селми убил Мейлиса Ужасного в Ступенях, положив конец мечтам Отряда о Железном Троне. Спустя полгода Отряд утратил и Ступени со Спорными Землями, но Алекво Адарис правил в Тироше еще шесть лет.

Война Узурпатора

До своего победоносного завершения, Война Узурпатора именовалась Восстанием Роберта. Король Эйерис II, известный, как Безумный Король, стал последним правителем из династии Таргариенов. Эйерис взошел на престол спустя 262 года после Завоевания Эйегона и правил на протяжении 20 лет, пока судьба не обернулась против его дома, и его старший сын, принц Рэйегар, не похитил Лианну Старк, невесту Роберта Баратеона.
Брендон Старк, наследник Винтерфелла и брат Лианны, узнал об этом за несколько дней до своей свадьбы с Кейтлин Талли. Брендон был взбешен; он отправился с Джеффри Маллистером, Кайлом Ройсом, Этаном Гловером и Эльбертом Арреном прямо в Королевскую Гавань, где потребовал, чтобы принц Рэйегар принял его вызов на поединок. Безумный Король арестовал их, обвинив в предательстве и заговоре с целью убийства принца Рэйегара.
Лорд Рикард Старк и отцы товарищей Брандона были призваны в Королевскую Гавань для того, чтобы нести ответ за преступления их сыновей. Большую их часть казнили без суда и следствия, хотя Старки и Этан Гловер остались в живых. Лорд Рикард потребовал испытания поединком, на что Эйерис с радость согласился.
К сожалению для лорда Рикарда, король избрал своим воином огонь. Он заявил, что Рикард победит в том случае, если ему удастся не изжариться в собственных доспехах. Сын Рикарда, Брандон, был вынужден наблюдать за

этим, тогда как его привязали возле постепенно удушающего его механизма. Эйерис положил меч неподалеку от Брандона – наследник Винтерфелла погиб от удушья, пытаясь добраться до него.
Кроме того, Эйерис II потребовал головы Эддарда Старка, младшего сына лорда Рикарда, и Роберта Баратеона. Оба они находились вместе с лордом Джоном Арреном в Орлином Гнезде. В ответ на это, лорд Аррен поднял знамя восстания.
Эддард женился на предполагаемой невесте своего брата, Кейтлин Талли. Для того чтобы заручиться поддержкой мечей отца Кейтлин, лорда Хостера, Джон Аррен женился на младшей сестре Кейтлин, Лизе. Роберт, разгневанный тем, что Рэйегар похитил и изнасиловал Лианну, поклялся, что сам сядет на трон. Именно Роберт стал величайшей опасностью для Таргариенов со времен Деймона Черное Пламя
Разгоревшаяся война была быстрой и, в большинстве своем, локальной. Джон Аррен позаботился о тех, кто был верен королю, в Долине, тогда как Роберт Баратеон расправился с верными Таргариенам силами в Штормовых Землях. В конце концов, восставшие объединили свои силы в Речных Землях, где они разгромили армию последней Десницы Эйериса, лорда Джона Коннингтона. Неуверенный в том, как могут обернуться события, Эйерис отправил Раэллу и своего сына, Визериса, на Драконий Камень. Тем не менее, он решил оставить в Королевской Гавани вдову Рэйегара, дорнийскую принцессу Элию и её детей, для того, чтобы гарантировать верность Дорна.
Решающая битва произошла на реке Трезубец, где Роберт разгромил армию Таргариенов и убил Рэйегара в поединке возле Рубинового Брода.

Резня в Королевство Гавани

Лорд Тайвин уже выступил со своими войсками, когда к нему дошла весть о поражении Рэйегара. Дом Ланнистер отправил 12,000 воинов к вратам Королевской Гавани. Великий Мейстер Пицель помог убедить Эйериса в том, что силы Ланнистеров стремятся поддержать короля и помочь ему защитить город. Именно потому Эйерис решил впустить Ланнистеров в город – и это решение стало его последней ошибкой. Вместо того чтобы отправиться на помощь силам короля, Ланнистеры устроили в Королевской Гавани резню, тогда как сэр Джейме Ланнистер, рыцарь Королевской Стражи, положил конец правлению Таргариенов, перерезав Эйерису горло.
Когда город пал, Эддард Старк прибыл в Королевскую Гавань с людьми Роберта Баратеона, пока воины сэра Грегора Клигана и сэра Амори Лорха штурмовали стены твердыни Мэйегора, где находились принцесса Элия и её дети, Рэйенис и Эйегон. До сих пор ходят слухи о том, что сэр Амори убил Рэйенис, тогда как сэр Грегор зарезал младенца Эйегона, а затем изнасиловал и убил принцессу Элию. Роберт из Дома Баратеон был коронован, как Король Андалов, Ройнар и Первых Людей, Лорд Семи Королевств и Защитник Державы.
Тем временем, Эддард Старк и шесть его товарищей – Мартин Кассель, Тео Валл, Этан Гловер, сэр Марк Рисвелл, Хоуленд Рид и лорд Дастин – встретились с тремя членами Королевской Стражи Эйериса – сэром Эртуром Дейном, сэром Освеллом Уэнтом и сэром Герольдом Хайтауэром – в месте, которое Рэйегар называл Башней Радости. Эддард нашел свою сестру, Лианну, умирающей на окровавленном ложе. В конце концов, в живых остались только

Эддард Старк и Хоуленд Рид. После того, как Лианна умерла, Роберт женился на Серсее Ланнистер по просьбе Джона Аррена.

Восстание Грейджоя

Девять лет назад, Бейлон Грейджой короновал себя, как Короля Железных Островов. Он пытался вернуть себе власть над островами и снова возвратить свой народ на Старый Путь грабежа, насилия и работорговли, которыми всегда занимались морские пираты. Его народ последовал за ним, надеясь вернуться к прежнему величию и славе, но правление короля Бейлона продолжалось очень и очень недолго. Король Роберт, его брат, Станнис, и лорд Эддард возглавили армии, обрушившиеся на Железные Острова. После кровопролитной битвы возле Пайка, Грейджой сдался. Для того чтобы гарантировать его верность, сын Бейлона, Теон, стал воспитанником лорда Эддарда Старка.

Вестерос

Хотя прошло уже несколько тысячелетий, Вестерос продолжает отличаться некой культурной неопределенностью, которая особенно сильно контрастирует с богатыми традициями востока. В Семи Королевствах существует всего несколько больших городов, и большая часть земель представляет собой обычные сельские провинции. Обширные, неосвоенные земли, в которых, следуя легендам, скрываются тайные ужасы Севера, предоставляют заговорщикам Королевской Гавани прекрасную возможность провести остаток жизни вдали от цивилизованного мира.

Обычаи и Законы Семи Королевств

Невозможно подробно описать все обычаи и законы, возникшие на протяжении нескольких тысяч лет. Хотя этот раздел посвящен некоторым из наиболее распространенных законов и традиций Вестероса, его сложно назвать подробным руководством по всем Семи Королевствам.
Законнорожденные аристократы обладают большим количеством прав, чем кто-либо еще, особенно на своих исконных землях. Занимающие более высокое положение люди, соответственно имеют больше прав, а женщины практически всегда следуют за мужчинами в случае с наследованием (за исключением Дорна).

Законы и Правосудие

Лорд того или иного региона воплощает в себе королевское правосудие. Он выслушивает прошения и обвинения, и правит, основываясь на мудрости и справедливости. Главной обязанностью лорда является сохранение мира, причем это обязательство может даваться как любому другому лорду, так и самому королю. Наказание преступников часто оказывается весьма жестоким, и того, кто часто совершает преступления, ожидает очень суровая кара, которая может привести как к тяжелым увечьям, так и к смерти.

Яма и Виселицы

И лорды, и рыцари, владеющие землей, обладают правом вершить правосудие, но только лорды могут выносить самые суровые наказания, подобные “яме и виселицам”. Король дарует им возможность творить правосудие так, как они считают нужным. Лорды могут бросить преступников в подземелье (яму), или покарать их в том случае, если их преступления заслуживают этого (обычно, нарушителей закона вешают). Многие лорды обзаводятся специальными палачами, но жители Севера до сих пор следуют обычаям Первых Людей; традиции требуют, чтобы тот, кто вынес приговор, лично услышал последние слова приговоренного и сам нанес удар.

Наказания

Отрубание руки является наиболее распространенным наказанием за незначительные преступления, подобные воровству или браконьерству. Кастрацией обычно караются насильники. Преступления, подобные предательству или нарушению клятвы, наказываются смертью. Телесные наказания, подобные порке, являются достаточно распространенным наказанием за другие преступления. Заключению преступников подвергают достаточно редко, если, конечно же, они не дожидаются суда, наказания или же не удерживаются ради выкупа. Жестокие владыки так же могут пленить тех людей, которых они желают допросить или помучить. Одним из особенно жестоких методов наказания является “воронья клетка” — железная клетка, в которой едва может поместиться один человек. Преступника оставляют там без пищи и воды до тех пор, пока он не умрет, а затем вороны начинают собираться вокруг клетки, выклевывая глаза заключенного.

Принятие Черного

Одним из методов спасения от наказания за большинство преступлений – даже предательство – является добровольное присоединение к Ночному Дозору. Приняв черное, человек очищается от своих преступлений и начинает новую жизнь на Стене. В результате этого, Ночной Дозор теперь состоит из худших элементов общества. Женщинам не разрешается принимать черное, и потому им приходиться безмолвно принимать наказание, назначенное лордом.

Королевское прощение

Король может простить любое преступление и даже принять предателей обратно в том случае, если они раскаются и преклонят колено перед королем. Именно так, король Роберт примирился со многими людьми, которые были верны Таргариенам. Очевидно, что король волен поступать так, как пожелает; некоторые преступления он не может простить, и, в некоторых случаях, он может даже лишить осужденного возможности принять черное.

Гостеприимство и Право Гостя

“Право гостя” является древней и священной традицией, которая уходит еще во времена Первых Людей. Любой гость, который разделил трапезу с хозяином дома, а точнее преломил с ним хлеб, защищается от любой угрозы до тех пор, пока он остается в его владениях. Гость, который не слишком доверяет своему хозяину, может попросить разделить с ним пищу сразу же после прибытия в его владения. Считается, что тех, кто нарушает этот обычай, ожидают ужасные бедствия, так как они тем самым оскорбляют самих богов.

Женитьба и Зрелость

Путь к замужеству в Вестеросе может быть довольно сложным, что связано со сложным комплексом традиций и запретов, вызванных суровой необходимостью. Это касается не только объединения различных семей, но и границ между юношеством и зрелостью.
В Семи Королевствах, официальная зрелость наступает с 16. Для девушек столь же важна их первая менструация, или расцветание. Благородные девушки начинают менструировать (этот процесс так же именуется приходом лунной крови) раньше, чем простолюдинки, что объясняется лучшим питанием. Подобные девы занимают промежуточное положение между детьми и женщинами. Они часто становятся главными героинями песен менестрелей, что объясняется их парадоксальной сексуальностью и невинностью.
Большая часть жителей Вестероса дожидается зрелости, а только потом приносит брачные клятвы. Тем не менее, это не является обязательным, и потому известны браки между очень юными парами. Юные девушки, которые еще не расцвели, так же иногда выдаются замуж, но они не разделяют постель со своим мужем до тех пор, пока у них не произойдет первая менструация. В противном случае, это считается развратом. Даже те жены, которые расцвели, не часто отправляются в постель к своему мужу немедля, так как очень многие молодые матери умирают при родах.
Дети, которым суждено в будущем заключить брак, обычно венчаются, что накладывает на них менее прочные узы, чем брак, хотя венчание так же имеет значительное моральное и легальное значение. Большую часть свадеб проводят септоны, хотя последователи древних богов иногда произносят свои клятвы перед чардревами. Во время наиболее распространенной среди аристократов церемонии, невеста облачена в девичий плащ, который несет на себе цвета её дома и, иногда, фату. Во время церемонии, отец невесты снимает с неё плащ для того, чтобы жених мог облачить её в цвета своего дома. Это символизирует то, что с этого момента невеста находится под защитой дома жениха.
Никого нельзя принудить к женитьбе. Человек может отказаться давать клятвы, несмотря на то, что его семья уже заключила брачный контракт. В этом случае, септон не может засвидетельствовать брак. Конечно же, в Вестеросе очень большую роль играет сила и влияние семьи; того или иного человека могут просто заставить вступить в брак.
После церемонии наступает время пиров, тостов и танцев. В конце ночи, происходит ритуал “провожания”. Во время этого ритуала, мужчины относят невесту на брачное ложе, раздевая её по пути и отпуская грубые шутки; то же самое ожидает и жениха, только им занимаются девушки и женщины, присутствующие на свадьбе. Хотя в спальне остаются только невеста и жених, гости должны находиться за дверью, отпуская скабрезные шутки и давая советы через дверь.

Несмотря на всю священность брака, брачный контракт все же можно разорвать. Особенно, это касается тех случаев, когда свадебная церемония была незакончена. Наиболее могучие семьи Семи Королевств могут просто убедить Высокого Септона засвидетельствовать несоблюдение контракта и его последующий разрыв.

Наследство и Титул

Главное правило наследования Семи Королевств гласит, что наследником является старший ребенок мужского пола. Старший сын старшего сына в свою очередь оказывается его наследником и так далее. Если у старшего сына нет детей, то линия наследования переходит к его младшему брату, и так по порядку рождения. Из-за ройнийского влияния, в Дорне признается право наследования любого ребенка, независимо от его пола.
В тех случаях, когда живых сыновей нет, ситуация становится более запутанной. Женщины могут обладать землями и властью в Вестеросе, при условии, что у них нет братьев. Они так же могут править в качестве регентов до тех пор, пока их дети не достигнут зрелости. Дочери, внуки и братья мертвого лорда могут обладать довольно большими претензиями на его земли, основанными на множестве неписаных законов и прецедентов, многие из которых являются противоречивыми, а то и просто выдуманными. Считается, что аристократам нравится это, так как подобная ситуация дает им больше власти и свободы.
Даже незаконнорожденные дети могут быть признаны наследниками, если других претендентов на наследство и титул не осталось. В подобных случаях, король может признать их законными детьми того или иного лорда. Тем не менее, в большинстве случаев, вопросы наследования решаются в соответствии с политикой (и, иногда, военной мощью), а не законом.

Воспитание

Мальчики благородного происхождения лет семи-восьми от роду часто отправляются в другие аристократические дома, где их воспитывают до тех пор, пока они не достигнут зрелости. Они служат там в качестве пажей и оруженосцев, обучаясь владению оружием, а так же мирским законам и правилам чести.
За исключением очевидной выгоды, которую получит мальчик, встречающийся с новыми людьми, посещающий новые земли и обучающийся жить независимо от своей семьи, существуют и многие положительные политические стороны подобного воспитания. Юноша вполне сможет заручиться поддержкой в этом доме, гарантировав политическое сотрудничество для следующего поколения. Кроме того, воспитываемый юноша может встретиться с дочерями этого дома, что может привести к еще более надежному альянсу. Однако не следует забывать и о том, что если между двумя домами вспыхнет вражда, то, как минимум у одного из них окажется важный заложник, с помощью которого они смогут удержать своих противников от чрезмерно активных действий.

Бастарды

Бастарды или “природные” дети в большинстве случаев считаются чем-то позорным и недостойным. Именуемые “незаконнорожденными”, если один из родителей является простолюдином и “бастардами”, если оба родителя принадлежат к дворянским родам, бастарды с самого детства готовятся к суровой и трудной жизни. Окруженные покровом пороков и лжи, многие жители Вестероса считают, что подобные дети будут предрасположены к предательству и злу. Бастардов часто лишают прав и привилегий, которыми обладают их сводные братья и сестры. По закону у бастардов очень и очень немного прав, но они могут избавиться от этого позорного клейма, если король признает их законнорожденными. Тем не менее, Ночной Дозор не признает законности или незаконности человека; многие незаконнорожденные занимают в Дозоре достаточно высокие посты.

Региональные имена

В каждом регионе бастардам дают свои собственные фамилии. Если бастарды из двух различных земель женятся, то ребенок, обычно, получает фамилию отца. К числу региональных имен относятся следующие:

Дорн	Сэнд	Драконий Камень и Королевская Гавань	Уотер
Железные Острова	Пайк	Север	Сноу
Предел	Фловер	Речные Земли	Ривер
Долина	Стоун	Западные Земли	Хилл

Развлечения

К числу детских развлечений относятся всевозможные игры, основу которых составляют догонялки, драки и импровизированные выступления, которые воплощаются в таких играх, как чудовища-и-девушки, спрячь сокровище, приди-в-мой-замок, стражники-и-воры, лягушка, раскрути-меч и лорд брода. А самом деле, любая обыденная ситуация может стать прекрасным поводом для того, чтобы изобразить кого-то другого, погоняться друг за другом, или просто подраться. Дети, рядом с которыми нет сверстников, вынуждены обращаться к игрушкам. К числу этих игрушек относятся деревянные куклы и ободы от бочек.
По мере того, как дети взрослеют, их развлечения разделяются на основе полового признака, особенно, если это аристократы. Благородные девочки должны заниматься вышивание, плетением, пением, танцами и игрой на музыкальных инструментах. Юные аристократы обязаны проводить свое время в тренировках с оружием, совершенствуя свои воинские навыки.
Одним из наиболее распространенных развлечений аристократов является охота. Лорды охотятся на самых различных зверей, используя копья против кабанов, луки и стрелы против оленей, или же соколов в случае с небольшой дичью. Леди обычно разрешается принимать участие только в соколиной охоте.
Среди жителей Вестероса любого возраста и положения, весьма популярным развлечением являются азартные игры. Наиболее распространены игры, связанные с костями или костяшками, хотя очень часто заключаются и пари,

которые могут основываться практически на любом споре. К их числу может относиться как пари, заключенное на исход рыцарского турнира, так и ставки на собачьих или медвежьих боях. Подобные игры так же становятся прекрасным предлогом для поглощения значительного количества алкоголя.
Странствующие труппы артистов, подобных кукловодам или шутам, так же весьма популярных среди простого народа. Их можно встретить в любом уголке Семи Королевств. В Свободных Городах Востока существуют особенно древние и богатые традиции, связанные с шутами, и артисты из этих земель иногда добираются и до чужеземных земель Вестероса.
Певцы особенно популярны в Вестеросе. Люди, одаренные красивыми голосами или хорошими музыкальными способностями, могут найти себе богатых патронов и вести роскошную жизнь при дворе какого-то аристократа. Тем не менее, большей их части приходится играть за несколько медяков в какой-то гостинице или таверне, развлекая как местных жителей, так и приезжих. Большие празднества, подобные турнирами или свадьбам, могут принести певцам много серебра. Не следует забывать и о том, что певцы могут быть как источниками последних слухов (часто “увековечиваемых” в песнях, независимо от желаний их непосредственных участников), так и рассказчиками классических историй.

Одежда

Мужской костюм состоит из бриджей с дублетом, камзолом или туникой. Женщины носят самые разнообразные платья с длинными рукавами, которые сейчас особенно в моде. Фибулы, пояса, плащи, сапоги, туфли и кушаки обычно служат дополнением к этим одеждам. В Вестеросе можно найти практически любой материал, включая шелк, хлопок, бархат, золоченую ткань, серебряное кружево, сатин, молескин, шерсть, паутину и дамаст. В Дорне особенно популярен крашенный шелк. Он используется в туниках, робах и вуалях, которые дорнийцы используют для защиты лица, пересекая пустыню. Песчаный шелк является разновидностью грубого шелка, который “припорошен песком”; он тяжелый, но него гладкая поверхность.

Оружие и доспехи

В Вестеросе уже давно известно железо и сталь, и оружие с доспехами изготовляется из обоих этих материалов. Иногда попадаются древние предметы вооружения или части доспехов, сделанные из бронзы, но сейчас они очень редки. В данный момент, в Вестеросе очень большого уровня развития достигло оружейное дело, и при наличии необходимого количества монет, любой человек сможет обзавестись латами, изящным чешуйчатым доспехом, а то и арбалетом. Орнаментация оружия и доспехов может быть очень изысканной. Вдобавок к драгоценным камням и ценным металлам, используемым для украшения подобных вещей, металлу можно придать определенный цвет. Наиболее часто, на доспехи наносят краску, эмаль, или просто воронят сталь. Тем не менее, действительно умелый кузнец сможет придать металлу цвет таким образом, что краска никогда не поблекнет и не отвалится.

Хранители

В Семи Королевствах, король назначает четырех Хранителей Востока, Запада, Севера и Юга. Это положение является в большинстве своем только почетным во времена мира, но несет с собой большую воинскую ответственность. В обязанности Хранителя входит защита его региона – и, следовательно, королевства – в случае вторжения. Хранители являются верховными командующими армий их земель, подчиняются только королю, и могут приказывать практически кому угодно. Во время правления короля Роберта, Хранителями были следующие лорды:
Хранитель Севера — Лорд Эддард Старк
Хранитель Востока — Лорд Джон Аррен
Хранитель Запада — Лорд Тайвин Ланнистер
Хранитель Юга — Лорд Мейс Тирелл
После смерти Джона Аррена, король Роберт сделал сэра Джейме Ланнистера Хранителем Востока, нарушив, тем самым, наследственные традиции и создав потенциальную угрозу равновесию сил.

Еда и Напитки

Вестеросская кухня в основном представлена блюдами из мяса и репы. Конечно же, “мясо” является достаточно широким понятием, суть которого в большинстве своем определяется богатством владельца кухни. Для бедняков Семи Королевств пищей является все, что они могут поймать, независимо от того, голубь это или кот. В так называемых “харчевнях” Королевской Гавани готовят дешевую, но сытную лапшу, именуемую “хлебовом”, которая состоит из всего, что только бросают в колет. С другой стороны, богатые аристократы могут поедать жареных лебедей, фаршированных грибами и устрицами, или же жареных павлинов, приготовленных прямо в перьях и обложенных финиками. Где-то посередине между двумя этими крайностями находятся наиболее распространенные блюда: пирожки с мясом, в состав которых может входить все, что угодно, начиная свининой и заканчивая миногой, железы животных и другие внутренние органы, сладкие бисквиты, медовые бисквиты, черный хлеб, гренки, овсяный хлеб, лимонные пироги, яблочные пироги, овсяные пироги, яйца, мясные пироги, утки и цыплята, приготовленные в меду, куропатка с медом и имбирем, тыквенные супы, жареные луковицы с подливой, репа с маслом, красные дыни, вино с приправами, а так же пирожные, пироги и торты с фруктами.

Песни, Истории и Легенды

Вестерос обладает значительным мистическим и историческим наследием, которое хранится в историях, песнях и книгах. Эти повествования содержат в себе не только рассказы об легендарных героях и страстях, но и

романтизированные версии тех или иных исторических событий и легенды о фантастических существах.
Двумя выдающимися фигурами Эры Героев, которых упоминают особенно часто, являются Брандон-Строитель и Ланн-Хитрец. Брандон считается легендарным основателем Стены (и многих других выдающихся строений). Его так же считают основателем Дома Старков. В свою очередь, Ланн является предполагаемым основателем Дома Ланнистеров. Хитрый обманщик Ланн, следуя легендам, ухитрился обманов отобрать у Кастерлисов Бобровый Утес.
В поэзии и прозе так же были увековечены некоторые из более близких к нашему времени фигур и событий, подобных знаменитому принцу Эйемону, которого назвали Драконьим Рыцарем, или трагической войне, именуемой Танцем Драконов.
Люди рассказывают цветастые и часто пугающие истории о мистических существах, подобных варгам, лютоволкам, мантикорам, грамкинам и снаркам, но самые страшные истории связаны с Иными. Наиболее ужасающими являются легенды, действие которых разворачивается во время Долгой Ночи, когда Иные разделяли ложе с человеческими женщинами, и те производили на свет ужасных полукровок. Для большей части обитателей Вестероса, рассказы о варгах, лютоволках, Иных и даже драконах являются обычными байками, пригодными для того, чтобы весело провести время или попугать детей. Тем не менее, некоторые из них, особенно жители Севера, в последнее время понимают, что в этих историях больше правды, чем хотелось бы.

Вера

Двумя наиболее выдающимися религиями Вестероса являются почитание старых богов Первых Людей, которые были вытеснены из всех уголков Семи Королевств, не считая Севера, и доминирующая в данный момент религия Андалов, известная, как Церковь Семерых.

Семеро

Новые боги представляют основную религию Вестероса, принесенную Андалами с восточного континента. Семь ликов богов представлены Отцом, Матерью, Воином, Кузнецом, Девой, Старухой и Незнакомцем. Последователи Семи обычно поклоняются только шести божественным ипостасям. Немногие возносят хвалу Незнакомцу, ибо он (или она) представляют собой лик смерти. Вера учит, что Семеро являются всего лишь различными аспектами одного бога.
Отец, так же известный, как Всеблагой Отец, изображается с бородой и, иногда, короной на голове. Он играет роль судьи пантеона, и его призывают для свершения правосудия. Отца так же молят наградить умершего по достоинству во время погребальных церемоний.
Матерь, которую так же часто называют Всеблагой Матерью, является улыбающейся покровительницей детей, матерей и невинных. Особенно часто ей молятся беременные женщины. Во время свадебных церемоний, септон стоит между изображениями Матери и Отца.
Воин, покровитель сражений и солдат, изображается с мечом в руках. Верные последователи новых богов молят его о победе в войне и отваге в сражении.

Морщинистая Старуха воплощает в себе лик судьбы, и часто изображается со светильником в руках. Говорят, что, выглянув из-за двери смерти, она впустила в мир первого ворона. Её последователи молят Старуху, чтобы она даровала им мудрость.
Изображаемый с молотом в руке, Кузнец является хранителем всех сделанных вещей. Он так же исправляет сломанные предметы, и потому считается богом исцеления и покровителем калек. Его последователи просят, чтобы их оружие и доспехи были крепкими, и чтобы удача сопутствовала спускаемым на воду кораблям.
Дева является прекрасной покровительницей юных женщин, девочек и любовников; все они молятся ей. Юные девушки часто ищут её благословения в виде отваги, которая помогла бы им избежать опасностей, связанных с взрослением.
Незнакомец является воплощением двойственности, так как его считают как мужчиной, так и женщиной, и, одновременно, чем-то средним, хотя многие спорят о том, является ли он вообще человеком (у некоторых идолов – звериные лица). Незнакомец является странником, который путешествует по далеким пределам и считается воплощением самой смерти. Он так же является темным проводником, который ведет умерших в мир иной, и решает, должна ли душа быть наказана и отправлена в семь преисподних, или же её следует наградить.
Последователи Семерых могут так же обращаться к другим аспектам своих богов, или просить помощи в достаточно необычных вопросах. Женщина может молиться Матери для того, чтобы та защитила её детей во время войны. Человек с извращенным чувством юмора может поставить свечку Незнакомцу, когда его вот-вот ожидает встреча с гибелью.
Жрецов Семерых именуют богословами: если они являются мужчинами, то их называют септонами, если женщинами – то септами. Септоны и септы следуют набору клятв и получают особое обучение в различных учреждениях Веры, разбросанных по всем Семи Королевствах. Обычно они являются начитанными и умными, и всегда верны семи аспектам новых богов. Септы могут нести на себе такую ж ответственность, как и септоны, так как в их религии присутствует равное количество мужских и женских аспектов – по три с каждой стороны (плюс бесполый аспект Незнакомца).
Существуют другие ордена Веры, отличающиеся не столько широкой образованностью и менее сложной системой обучения. Эти богословы именуются братьями или сестрами, и, чаще всего, поклоняются одному из аспектов Семерых. К примеру, в септе, посвященной Кузнецу, будут жить братья, которые будут заботиться о полях, изготовлять вино и эль и так далее.
Другие богословы предпочитают скитаться по земле в качестве нищенствующих братьев. Облаченные в коричневые одежды, они просят милостыню и даруют свое благословение верующим. Они скитаются по дорогам Вестероса и проповедуют. Обычно они не получают какого-либо образования, но знают наизусть множество молитв.
Кроме того, следует отметить Безмолвных Сестер, орден, посвященный Незнакомцу. Они дали обеты молчания и целомудрия, и основная их обязанность состоит в том, что они готовят тела умерших к погребению. Обычно они облачены в серое и вуали скрывают их лица (за исключением глаз), ибо считается очень плохим предзнаменованием, если кто-то заглянет в лицо смерти. Некогда Вера обладала своими собственными воинскими силами,

представленными двумя орденами, братья которых присягнули Воину, но эти ордена были распущены королем Мэйегор.
Храмы новых богов именуются септами, тогда как монастыри называются септриями. Наиболее распространенными символами семи ликов богов являются семигранные кристаллы и семиконечные звезды. Фактически, в большей части септ находятся гигантские, хрустальные призмы, которые принимают солнечные лучи и заливают окружающее пространство множеством радуг, и именно кристаллы принято оставлять на могилах верующих.
Церковь Семерых возглавляет Высший Септон, ниже которого находятся Самые Верные. Высший Септон правит верующими из Высокой Септы Бейлора, расположенной в Королевской Гавани. Над Высокой Септой возвышается семь башен, на каждой из которых находится колокол. Эти колокола звенят только в особых случаях.

Старые Боги

Дети Леса поклонялись богам лесов, рек и камней. Именно они вырезали лица на стволах чардрев, предположительно для того, чтобы их мистические пророки могли наблюдать через них за окружающими землями. Первые Люди срубили множество богорощ, очищая земли от лесов и стремясь помешать Детям Леса, которые могли наблюдать за ними через чардрева. Хотя со временем Первые Люди приняли религию Детей Леса, количество богорощ значительно уменьшилось в результате прибытия Андалов, которые обладали своей собственной религией и вырубали все богорощи, которые оказывались на их землях.

Чардрева

Последний бастион старых богов во времена правления короля Роберта находится на Севере, где практически в каждом замке есть богороща с чардревом в центре. По традиции, богороща представляет собой небольшой лес, в центре которого находится чардрево с вырезанным на его коре лицом. На юге во многих замках все еще встречаются богорощи, но их лорды уже утратили свою древнюю веру, и в центре этих рощ находятся другие, безликие деревья.
Чардрева легко узнать по белой коре и остроконечным, красным листьям. Они отличатся красным цветом своего сока, и потому лица, вырезанные на стволах этих деревьев, окрашены в красный цвет, так как они были залиты древесным соком. Перед этими древними деревьями приносятся клятвы, устраиваются свадьбы и произносятся молитвы.

Другие Религии

Хотя старые и новые боги являются наиболее почитаемыми божествами Семи Королевств, они, конечно же, не являются единственными божествами, которые известны в Вестеросе.

Утонувший Бог и Бог Штормов

Люди Железных Островов почитают Утонувшего Бога и проклинают его противника, Бога Штормов. Утонувший Бог является покровителем океанов и тех мужчин, которые плавают по ним.

Матерь Ройна

Некоторые из Ройнар, пришедших с Нимерией в Дорн, жалели о том, что покинули Ройн. Собрав дерево, оставшееся от сожженных Нимерией, в знак того, что Дорн навсегда станет их домом, кораблей, эти Ройнар сделали из них лодки и стали скитальцами Зеленой Крови. Путешествуя вверх и вниз по реке в своих ярко разукрашенных лодках, скитальцы обращаются к старым богам Ройнар, из которых наиболее почитаемой считается Матерь Ройна. К числу других божеств относится Старец Реки, один из многих детей Матери Ройна; чаще всего, Старца изображают в виде огромной, рогатой черепахи.

Р'ллор, Владыка Света

Среди религий, возникших на восточном континенте, только вера в Р'ллора добилась более или менее значительного признания на Вестеросе. Так же известный, как Владыка Света, Сердце Огня и Бог Пламени и Тени, Р'ллор является одним из наиболее почитаемых богов Свободных Городов. Самым известным его представителем в Семи Королевствах является дородный воин-жрец, известный, как Торос из Мира.

Рыцарство

Учитывая то, что титул "рыцарь" в основном считается воинским званием, то становится понятным, почему не все рыцари происходят из дворян, и не все дворяне становятся рыцарями. К числу основных требований, которым должен отвечать каждый рыцарь относится воинское мастерство и наличие достаточного количества денег для приобретения необходимого снаряжения; отсутствие их способно навлечь великое бесчестие на рыцаря. Обычно рыцарями становятся юноши в возрасте шестнадцати лет, хотя некоторые люди остаются оруженосцами и в сорок лет, что объясняется недостатком денег или отваги.
У некоторых рыцарей нет лорда, которому они принесли бы клятву верности. Эти "межевые рыцари" путешествуют по миру со всем наличествующим у них имуществом, которое обычно состоит из их лошадей и оружия. Межевые рыцари служат любому лорду, которые примет их на службу и будет платить им. Когда лорд больше не нуждается в их услугах, он отсылает межевых рыцарей прочь.
Предполагается, что рыцарь должен быть чистым и благочестивым, и потому посвящение в рыцари во многом является религиозной церемоний.
Традиционно, ритуал начинается с ночного бдения в септе, которое будущий рыцарь должен отстоять в одной лишь шерстяной рубахе. Когда наступает рассвет, будущий рыцарь босиком проходит от септы к месту, где ему должны дать посвящение. Септон помазывает его семью священными маслами, и присутствующий при этом рыцарь прикасается к его плечам мечом, призывая каждого из семи богов. К примеру, рыцарь может провозгласить "Во имя Отца,

я обязываю тебя быть справедливым. Во имя Воина, я обязываю тебя быть отважным. Во имя Кузнеца, я обязываю тебя быть покорным. Во имя Матери, я обязываю тебя быть защищать юных и невинных. Во имя Девы, я обязываю тебя быть защищать всех женщин. Во имя Старухи, я обязываю тебя быть искать истину и мудрость. Во имя Незнакомца, я обязываю тебя быть почитать даже те тайны, которые ты не можешь понять".
Не все рыцари проходят подобную церемонию, так как фактически каждый рыцарь может даровать посвящение другому человеку. Даже бастарды могут стать рыцарями, хотя этот титул не доступен женщинам. Хотя некоторые бесчестные рыцари могут предложить даровать человеку посвящение за деньги, социальная обстановка в Вестеросе делает подобные случаи единичными. Конечно же, учитывая то, что рыцарство не так уж легко заслужить, некоторые люди приобретают этот титул незаслуженно. Если будет доказано, что кто-то стал рыцарем не по праву, то этого человека ожидает суровое наказание.
Рыцари так же получают титул "сэр". Он может использоваться, как приставка, или же, как форма обращения, если человек не знает имени рыцаря. Учитывая то, что в Вестеросе нет каких-либо геральдических школ, рыцарь может нанести на свой щит собственный герб, который никак не связан с его семейным гербом. Он даже может носить различные гербы в различные дни, если пожелает этого. Тем не менее, все рыцари должны следовать одному единственному закону, который гласит, что только законнорожденный сын может наследовать герб своего отца – при отсутствии законного наследия, рыцарь должен будет избрать себе свой собственный символ. Рыцарь, который избирает для турнира какой-то несуществующий герб, является одним из излюбленных персонажей историй и легенд Вестероса.
Некоторые рыцари получают за свою службу земли. Рыцарство считается менее престижным и значительным, чем дворянство, но его религиозные и воинские основы придают рыцарям особенный шарм; кроме того, рыцарь может обладать более значительным богатством и властью, чем незначительные лорды. Фактически, некоторые рыцари живут в древних домах, окруженных огромными владениями, и больших, хорошо защищенных замках. Хотя они могут считаться менее благородными, чем соседние дворяне, они, несомненно, будут гораздо более могучими.
Социальные и законные возможности дворянства превышают схожие возможности рыцарей только в тех случаях, когда все решает не богатство или власть, а исключительно положение. Мелкий дворянин будет иметь незначительное социальное преимущество перед рыцарем на турнирах и пирах, и, кроме того, он обладает некоторыми правами, которых нет у рыцаря

Геральдика

Относительно личных гербов не существует четких правил. Геральдика в Семи Королевствах до сих пор не была упорядочена. Обычно рыцари и лорды выбирают символ своего дома, но они могут избрать себе свои собственные гербы. Чаще всего, на щите, знамени и других атрибутах рыцаря изображается один единственный герб. Когда рыцарь становится Братом Королевской Гвардии, он отказывается от своего щита и получает новый, сияющий незапятнанной белизной.

Турниры

Хотя на Севере их в большинстве своем презирают, на Юге турниры проводятся достаточно часто. Для того чтобы участвовать в них, необязательно быть рыцарем: на них часто приходят наемники, свободные всадники, оруженосцы и другие воины. Больше всего рыцарей почитают в Пределе, и именно тамошние турниры отличаются самыми суровыми требованиями по отношению к участникам и богатыми традициями. Очень часто, в них запрещается участвовать простолюдинами и малоизвестным рыцарям.
В оставшейся части Семи Королевств, правила турниров варьируются в зависимости от местных обычаев и капризов их устроителей. На Севере, к примеру, не так уж много истинных рыцарей, и потому турниры всегда открыты для всех всадников, тогда как их правила очень смутно напоминают правила южных турниров. На некоторых турнирах разрешено участие только рыцарей (или опытных воителей), тогда как на других допускается участие и пажей с оруженосцами.
Существует несколько разновидностей турниров: общие схватки, командные схватки, поединки и представления.
Общие схватки представляют собой грандиозные сражения, проводящиеся на большом поле, где сражаются толпы всадников, дерущиеся исключительно тупым оружием. Все это продолжается до тех пор, пока на поле не останется один из них – победитель. Достаточно часто в общих схватках заключаются временные союзы, в результате чего горстки рыцарей действуют вместе для того, чтобы увеличить свои шансы на победу. На Севере общие схватки представляют собой дикие битвы, проводящиеся на значительных пространствах, в результате чего подобные турниры в смертоносности лишь немного уступают реальной битве.
В командных турнирах, группы рыцарей встречаются на поле друг с другом; побеждает та команда, бойцы которой после завершения поединка еще могут держаться на ногах. Рыцари могут объединяться в команды по домам или же случайным образом, пребывая в одной команде до конца турнира. Существует так же древний обычай Андалов, связанный с турнирами, в которых должны участвовать семь команд. Возможны и многие другие варианты, количество которых зависит исключительно от фантазии устроителя турнира.
Поединки являются классической формой турниров, в которых лицом к лицу встречаются два рыцаря. Каждый из них пытается спешить своего противника. Поединщики могут определяться случайным образом, или же по обоюдному согласию. Предполагается, что поединки являются абсолютно безопасными, но время от времени происходят несчастные случаи, в результате чего один из противников погибает. Обычно для победы достаточно свалить противника с коня, но в некоторых случаях поединок продолжается и после этого. Желание продолжить поединок на земле может считаться почетным, или же наоборот признаком твердолобости, а то и личной вражды между двумя рыцарями.
Представление является изысканной демонстрацией благородства и воинских навыков, в ходе которого отдельные рыцари, а то и целые отряды, соревнуются между собой, стремясь достичь определенной цели, показав при этом свое мастерство и отвагу. Представления могут выступать в качестве непосредственной составляющей турнира, или же подчиняться своим собственным правилам. К примеру, в ходе представления небольшой отряд рыцарей может защищать свое знамя от всех остальных участников турнира.

Каждый из их противников вступает в бой с одним из защитников, пока все они не будут побеждены, пока не проиграют все нападавшие, или же пока не будет достигнута какая-то другая цель.
Роскошь и изысканность турниров часто ничуть не уступает изысканности и роскоши королевского двора. Победители часто получают прекрасные плюмажи, золоченые копья, сделанные из редкого дерева, плащи, вышитые цветами, и другие трофеи.

Мейстеры Цитадели

Высочайшая форма обучения Семи Королевств доступна только в Цитадели Староместе. Цитадель наиболее известна, как место обучения мейстеров, которых часто называют “рыцарями разума”, но при этом открыта практически для всех людей. Не каждый, кто посещает Цитадель, становится мейстером, и некоторые из здешних учеников никогда официально не становятся на этот путь. Некоторые из них просто приходят сюда для того, чтобы расширить свои знания, тогда как другие делают здешнее обучение смыслом всей своей жизни.
За Цитаделью наблюдают архимейстеры. Они так же выбирают Великого Мейстера, который имеет право заседать в Малом Совете короля. Мейстеры, живущие в Цитадели, регулярно встречаются на так называемом Конклаве для того, чтобы обсудить важные вопросы, связанные с орденом. Эти вопросы могут варьироваться от назначения нового Великого Мейстера до порядка определения смены сезонов. Конклав очень гордится своим правом выбирать Великих Мейстеров, которые, в принципе, способны влиять на решения короля. В большинстве случае они выбирают Великого Мейстера, основываясь на его способностях, хотя на окончательный выбор могут влиять и другие факторы, подобные происхождению.
Те, кто желают стать мейстерами, должны “выковать свою цепь”, изучая различные дисциплины; те, которыми он овладели, приносят им еще одно звено в цепи, висящей у них на шее. Каждое звено символизирует то, что мейстер овладел той или иной дисциплиной. Золото символизирует познания в ведении счетов и казначействе, серебро – в лечении, железо – в военном деле, черное железо – в обращении с воронами и так далее. Самым редким из звеньев является звено из Валирийской стали, которое символизирует то, что мейстер овладел магией или “величайшими загадками”. Из сотни мейстеров только один обладает подобным звеном, так как для того, чтобы получить его, необходимо приложить очень много трудов, не получая при этом ничего взамен. Хотя мейстеры признают, что магия некогда была силой, с которой стоило считаться, теперь она давно уже умерла и исчезла из мира, подобно гигантам, драконам и Детям Леса. Некоторые мейстеры утверждают, что погибшая Валирия была последним бастионом магии, который существовал в мире.
В Цитадели изучаются тысячи дисциплин, подобных истории, анатомии, юриспруденции, искусству исцеления, гербализму, архитектуре, истории драконов, астрономии и навигации. Одной из основных дисциплин является умение обращаться с воронами. Мейстеры учатся не только понимать речь этих птиц, но и разводить их. Белые вороны, которые, обычно, оказываются более выносливыми, чем их черные сородичи, используются для провозглашения смены сезонов.

Как только мейстер завершает свое обучение и получает цепь, он становится частью ордена. Мейстеры носят свои цепи на шеях, и дополняют их по мере того, как совершенствуют свои знания. Надев цепь, мейстер больше не может снять её. Многие молодые мейстеры дают клятвы в возрасте 25 лет, хотя в орден принимали и более юных людей. Среди этих клятв стоит отметить обет безбрачия и клятву, состоящую в том, что мейстер отрекается от всех семейных связей, включая свое имя.

Как только их официально принимают в состав ордена, мейстеры отправляются в аристократические дома, где выступают в качестве советников. Предполагается, что мейстеры будут верно служить своим господам, куда бы они их не назначили. Они не могут покинуть место своей службы без разрешения лорда или Цитадели, даже если они испытывают срочную необходимость в этом. Даже в том случае, если замок, в котором они обитают, будет взят, мейстеры обязаны будут служить верой и правдой новому правителю.

Многие мейстеры считают, что их долг ограничивается стенами замка. Они не собираются пачкать руки, помогая простолюдинам, и сосредотачиваются на службе благородным людям. Тем не менее, существуют исключения, и некоторые мейстеры считают, что они обязаны помогать всем.

Хотя предполагается, что мейстер должен быть верен Цитадели, Цитадель не всегда верна своим мейстерам. Их могут изгнать из ордена за такие преступления, как некромантия или клятвопреступничество.

Астрономия Вестероса

Подход к астрономии, практикуемый в Цитадели, может показаться одновременно примитивным и на удивление прогрессивным. Хотя, как и другие образованные люди мейстеры понимают, что земля является круглой, они учат, что кометы являются хвостатыми звездами, которые заблудились на небе.
Люди объединяют звезды, сияющие над Семью Королевствами, во множество различных созвездий. Моряки часто обращаются к таким созвездиям, как Ледяной Дракон и Галера, прокладывая курс для своих кораблей, и местонахождение одного из семи странников может предсказывать будущее. Мастера, в свою очередь, могут добавить игре атмосферности, упоминая названия созвездий и других небесных тел Вестероса во время игры.
К числу достаточно известных созвездий относятся следующие: Сумеречный Кот, Лунная Дева (которая горит не слишком ярко, и висит очень низко над землей), Меч Утра, Королевская Корона (которая перемещается в зените), Ледяной Дракон, Галера (которая движется на запад), Лампа Старухи, Жеребец (который несется по небу в сумерках) и Лебедь.
Ледяной Дракон известен большей части жителей Вестероса, так как его глаз всегда указывает на север, а хвост на юг. Лампа Старухи является еще одним исключительно полезным для навигации созвездием, которое очень легко узнать благодаря тому, что четыре его звезды окружает золотистая дымка. Еще одним уникальным звездным объединением является Меч Утра, который виднеется в южном небе даже после восхода солнца. В рукояти Меча сияет белая звезда.
Еще одним обязательным разделом астрономии, которому обучают мейстеров в Цитадели, является раздел, посвященный семи подвижным небесным телам, известным, как “странники”. Скорее всего, это планеты солнечной системы Вестероса, каждая из них связана с одним из аспектов Семерых. Мейстеры так же разделили небеса на 12 частей, именуемых домами, и назначили правителей для каждого из них.

Лекарства

По сравнению с большей частью Семи Королевств, лекарства мейстеров являются на удивление действенными и полезными. Вдобавок к различным травяным смесям и мазям, мейстеры открыли нечто наподобие пенициллина в виде “припарок из заплесневевшего хлеба”. Они так же используют успокоительные средства, встречающиеся как минимум в двух формах. Первая из них представлена маковым молочком, которым усыпляют тех, кто испытывает очень большую боль. Сонное вино представляет собой смесь вина и макового молочка, с помощью которого успокаивают нервы и облегчают боль, не погружая при этом в сон. Сонное вино так же используют при борьбе с трясучкой, обычно вместе с пиявками. Считается, что вытягивание дурной крови уменьшает вероятность возникновения сильных эмоций, которые, как верят жители Вестероса, приводят к приступам. Больным лихорадкой часто дают сонное вино с горячим чесночным супом, которые должны облегчить их состояние.
Свежие раны смазывают бледно-красной мазью, именуемой огненным молоком, а мирийский огонь втирается в порезы. Сильные порезы зашиваются кетгутом. Слабительные зелья, перцовый сок и пиявки используются для очищения организма и выведения опасных веществ из тела. Некоторые специально

проводят сеансы лечения пиявками как можно более часто для того, чтобы улучшить свое здоровье.
Алкоголь, особенно в форме горячего вина, часто комбинируется с пиявками, травяными компрессами, горячим железом, хлебными припарками, крапивой и горчицей, используемыми для воздействия на подвергающуюся омертвению плоть. Очень часто, их предпочитают простому ампутированию раненной конечности.
Для тех, кто не страдает от столь очевидных недугов, существуют другие лекарства и снадобья. Смесь меда, воды и трав используется для поддержания сил тех, кто впадает в кому, тогда как лакрица, вымоченная в уксусе с медом и гвоздикой, может восстанавливать силу и прояснять разум. Побрив голову можно избавиться от вшей и других паразитов. Продолжительное жевание ивовой коры может уменьшить боль в телах тех, кто не желает одурманивать себя маковым молочком.
Достаточно распространенной смесью, доступной даже тем, кто не учился в Цитадели, является лунный чай. Эта смесь пижмы, мяты, полыни, меда и болотной мяты используется для абортов. Использование лунного чая является одним из самых опасных решений для культуры, в которой есть несколько разновидностей контроля за рождаемостью, помимо банальных абортов. Применение подобных растительных препаратов может иметь достаточно неприятные последствия. Прежде всего, большая часть ингредиентов является ядовитой. Даже если они не убьют женщину, они могут негативно повлиять на важные внутренние органы, подобные печени. Извлечение плода приводит к естественному кровотечению, но всегда существует опасность обильного кровоизлияния, которое просто не смогут остановиться. Не рожденного ребенка так же можно убить, а не извлекать, что может привести к внутреннему разложению и различным инфекциям. Если об этом не позаботиться, то подобные инфекции вполне могут вызвать бесплодие, а то и смерть. Подобные ситуации особенно распространены в тех случаях, когда беременность уже пребывает на последних стадиях.
Кроме того, не следует забывать о том, что лунный чай может не избавить женщину от плода. В подобных случаях беременность может не только протекать с осложнениями, но и выживший ребенок может иметь самые различные дефекты.

Яды

Наряду с выдающимися лекарствами, существуют и выдающиеся яды, чаще всего производимые на основе смертельных растений и яда различных животных. Некоторые из них бывают очень и очень редкими, и основываются на загадочных ингредиентах с восточного континента. *Душитель*, к примеру, является ядом, получаемым из листьев растения, которое встречается только на островах Нефритового Моря. Листья высушиваются, а потом вымачиваются в смеси сока лайма, засахаренной воды и редких специй с Летних Островов. После этого, листья изымаются, смесь посыпается пеплом и кристаллизируется. Получившиеся в результате этого процесса пурпурные кристаллики с легкостью растворяются в вине, в результате чего мускулы, расположенные в горле жертвы распухают, перекрывая доступ кислорода.
Еще одним редким и смертоносным ядом являются *слезы Лиссы* – светлая и безвкусная жидкость, очень напоминающая воду, и не оставляющая никаких

следов. *Сонное вино*, обычно использующееся для усыпления или расслабления, так же может убивать в чрезмерных дозах. Багровая *кровь вдовы* перекрывает мочевой пузырь и кишечник, в результате чего жертва захлебывается собственными нечистотами. К числу других ядов, которые могут оказаться в руках убийц и бесчестных мейстеров, относятся следующие: *ночная тень растертый серошапочник, аконит, танец демона, яд василиска* и *слепой глаз*.

Болезни

Для Семи Королевств вполне стандартным является набор из сифилиса, нескольких других болезней, передающихся половым путем, и пищевых отравлений. Встречаются и некоторые другие заболевания, подобные с*ерой чуме* или, угрожающей странникам, которые пересекают болотистые земли, *сероводной чуме*. Возможно, одним из самых уникальных заболеваний является *серая хворь*, которая иссушает плоть и вызывает омертвение клеток. Кожа начинает отслаиваться, а плоть, скрывавшаяся под ней, становится серо-черной и очень грубой, напоминая по своей структуре камень.
К числу других, достаточно распространенных болезней, относятся такие заболевания, как отсыхание ног, кровавый понос и трясучка. Хотя лекарства от последнего заболевания не знают до сих пор, его прохождение часто пытаются облегчить с помощью пиявок и макового напитка, как уже упоминалось выше.